

2 CD-ROMs

Exklusiv-Demos: DIE VÖLKER 2
und THRONE OF DARKNESS

BALLERN, BIS DER SCHMERZ KOMMT

Max Payne

Megatest der brillanten Shooter-
Oper. **PLUS:** Riesen-Doppelposter
+ alle Cheats im Heft!

PREMIERE: ERSTE INFOS UND BILDER

Hitman 2

Ein Scharfschütze im Visier: Umstrittenes
3D-Action-Spiel erhält einen Nachfolger

60 GENIALE SPIELE-KNALLER AUF CD-ROM

Zocker-Sommer

Spitzentechnik, super Spielspaß: Die kosten-
losen Perlen der Hobbyprogrammierer7 Spiele-Demos, 4 Videos
und über 800 MB Tools,
Patches, Treiber, Add-ons:2 Exklusiv-Demos:
Die Völker 2
& Throne of DarknessAußerdem: Project
Eden, Serious Sam
(v.3), The Corporate
Machine, Star Miner,
Worms World Party4 Spiele-Videos:
Max Payne, Etherlords,
Alien vs. Predator 2 u. v. m.350 MB kostenlose
Spielerforum-Software mit:

- Zwei geniale Half-Life-Mods:
„The Opera“ und „Global Warfare“
- Unreal-Tournament: 1on1-Map-Pack
- Operation Flashpoint & Serious Sam:
Die besten neuen Missionen und Maps

Spieleguru Warren Spector
lüftet das Geheimnis um ...

DEUS & DARK PROJECT 3 EX 2

**DAS WILL
JEDER!**
Riesen-DIN-A1-
Poster mit zwei
Payne-Motiven

SOFTWARE TYCOON

DER SPIELEMANAGER

SOMMER 2001
im Handel erhältlich



Ein Traum wird wahr...

Wir schreiben das Jahr 1980: Kleine Hersteller von Computer-Spielen schießen wie Pilze aus dem Boden - der neue Markt eröffnet Kreativ-Köpfen ungeahnte Möglichkeiten.

Auch Sie wagen den-riskanten Schritt in diese unbekannte Branche und gründen Ihre eigene Spielefirma. Alles liegt allein in Ihrer Hand: angefangen beim Entwurf eines viel versprechenden Konzepts für das perfekte Spiel bis hin zur Produktion, dem Verkauf und dem Marketing. Stellen Sie die richtigen Mitarbeiter ein und schaffen Sie es, sich auf der ganzen Welt zu etablieren? Sind Sie in der Lage, die neu aufkommenden Technologien zu nutzen und den wachsenden Anforderungen des Marktes gerecht zu werden? Software Tycoon ist die ideale Simulation für alle Spielebegeisterten, die davon träumen, ihr Hobby zum Beruf zu machen. Durch vielfältige Interaktionsmöglichkeiten, verschiedene vorgegebene Szenarien, immer neuen Herausforderungen und einem deftigen Schuss Satire auf die Software-Branche ist Software Tycoon genau das Spiel, auf das alle Zocker schon immer gewartet haben!

Doch Vorsicht: Ihre Gegner sind gerissen und scheuen auch nicht vor fiesen Sabotageaktionen zurück, um Ihnen mit allen Mitteln Steine - oder besser Viren! - in den Weg zu legen...



Wichtige Features:

- @ Einfacher Spieleinstieg.
- @ Zwei gerissene Computergegner.
- @ Satirische Simulation des Softwarebusiness.
- @ Interaktion mit eigenständig lebenden Charakteren.
- @ Verschiedene Missionen oder Tutorial.
- @ Adventureähnliche Inventarbedienung.
- @ Horizontal scrollende Locations in detaillierter Hi-Res-Optik.
- @ Aufstellung von Arbeitsplänen.
- @ Fiese Sabotageaktion.
- @ Abwechslung durch Interaktion.
- @ Verschiedene Gebäude wie Softwareshop, Spielhölle, etc.
- @ Einfache Entwicklung eigener Spielkonzepte.
- @ Stereo Sound Effekte, Sprachausgabe und Soundtrack.



Keine Lust mehr auf miese Spiele? Dann machen Sie es doch einfach besser!



VIEL ZU HEISS

Wenn die Sonne das Hirn versengt, drehen PC-Action-Redakteure noch schlimmer durch, als sie es ohnehin bei jeder Heft-Produktion tun. Wir sind gar nicht mal sicher, ob Sie das ganze Ausmaß wirklich wissen wollen.

Müller: Sauerteig! Antreten im Chef-Büro! Sie wurden schon wieder gesehen. So geht's nicht weiter. Sie stehen in der Öffentlichkeit und haben eine Vorbildfunktion für die Jugend da draußen ...

Sauerteig: Ich bin unschuldig! Ich muss einen Doppelgänger haben! Es war eine Fata Morgana. Ich ...

Fränkel: ... Unfug! Dauernd krieg ich Mails von Lesern, die Sie mal wieder in irgendwelchen Nürnberger oder Göttinger Lokalen entdeckt haben, wo Sie mit einer Colpirinha und drei Mädels im Arm auf der Bar stehen, „Hoch auf dem gelben Wagen“ grölend.

Sauerteig: Pah, Sie sind ja bloß neidisch, weil Sie immer nur Liebesbriefe von Männern kriegen, Fränkel.

Geltenpoth: Ja, ja. Sauerteig ist einfach zu heiß für diese Welt ... *prust*

Bunke: Ich als Frau kann das wohl besser beurteilen, ob er heiß ist. Nun, seit ich mit Sauerteig im Büro sitze, schwitze ich, obwohl ich keine Unterwäsche trage ... aber das liegt nur am Sommer, hä hä.

Sauerteig: Pfiff, mit Redakteusen, die im Büro über eine Kiste stolpern und versuchen, à la Max Payne zu landen, dann aber beim Aufschlagen einen Sack Kartoffeln simulieren, brauche ich doch gar nicht zu diskutieren, har har.

Bezold (streicht sich durchs rote Haar): Na ja, wer's nötig hat, sich ein pinkfarbenes Hemdchen zu kaufen, um Frauen wild zu machen ...

Sauerteig: So ein Designer-Teil von Armani können Sie sich ja gar nicht leisten, Sie Quoten-Feuermelder.

Hesse: Nun, scheiße aussehen tut's trotzdem ...

Sauerteig (lacht abfällig): Ach? Der 2,02-Meter-Wischmopp-Hippie da kann sprechen? Wissen Sie was, Kollegen? Nennen Sie mich einfach „Die Klinge“. Weil ich so scharf bin ...

Sechs Redakteure stürzen sich mit irrem Blick auf Sauerteig und überwältigen ihn, um den heißen Playboy mit Gießkannen abzukühlen. Ob es geholfen hat, können nur Sie uns sagen: Sachdienliche Hinweise auf weitere Party-Entgleisungen bitte an leserbriefe@pcaction.de.



Die Redaktion

Christian Müller, 34

Actionspiele, Simulationen
... möchte sich beim ganzen PCA-Team für die vielen, tollen und superlustigen Bleiblah Blubb ...
ACH SCHMARRE! IHR VERDET MIR ALLE SEHR, SEHR FEHLEN!!! *sniff*



Harald Fränkel, 31

Actionspiele, Sportspiele
... hat ein Buch geschrieben, weil ihm wegen des Sommerlochs so fürchterlich langweilig war.



Alexander Geltenpoth, 28

Strategie, Rollenspiele
... zieht es ins Gebirge, um noch höhere Gipfel zu erstürmen. Bei der Hitzewelle sollte man meinen, dass dieses Jahr die Schneestürme da oben ausbleiben.



Jochim Hesse, 27

Action, Rennspiele und Adventures

... erklärt Alex für verrückt, weil er im Kofferraum seines Wagens ständig einen Pendelgrill spazieren fährt, und gönnt sich selbst bei Redaktionstemperaturen oberhalb der 60 °C etwas Abstinenz vom geliebten *Half-Life: Deathmatch Classic*.



Tanja Bunke, 24

Actionspiele, Strategie und Simulationen

... empfindet die Hitzewelle als reine Tortur und freut sich deshalb auf den geplanten Erholungsurlaub mit ihren Eltern und Katzen.



Christian Sauerteig, 21

WiSims, Renn- und Sportspiele
... entschuldigt sich für die Ibiza-Fehlinformation der vergangenen Ausgabe und brutzelt gerade mit einem kühlen Cocktail bei 50 °C in der ägyptischen Wüste vor sich hin.



Benjamin Bezold, 22

Online-Spiele und Simulationen
... wälzt haufenweise Reiseprospekte für den bevorstehenden Urlaub in südlichen Gefilden und deckt sich schon mal tonnenweise mit Sonnencreme ein.



Foto: Dirk Kartscher



Seite 36

Deus Ex 2 & Dark Project 3

Endlich: Spiele-Guru Warren Spector bricht sein Schweigen und enthüllt die neuesten ION-Storm-Projekte.

Seite 30



60 SPIELE AUF CD!

Spitzentechnik, super Spielspaß: Die kostenlosen Spiele-Perlen der Hobbyprogrammierer.

Zocker-Sommer

Seite 44



Hitman 2

Scharfschützengewehr im Handgepäck: Das umstrittene dänische 3D-Actionspiel erhält einen Nachfolger.

Rubriken

Auftakt	3
Bestseller	120
Die letzte Seite	154
Die Redaktion	3
Hit-Countdown	121
Hotlines	121
Impressum	97
Inhalt Cover-CD-ROM	6
Inhalt Spielertips	123
Inhaltsverzeichnis	4
Inserentenverzeichnis	119
Leserbriefe	116
Neustart	122
So werten wir	72

Aktuelles

Actionspiele	12
Adventures und Rollenspiele	16
Blockbuster	11
Budgetspiele	23
Onlinespiele	22
Simulationen	20
Spiele-Markt	26
Sport- und Rennspiele	18
Strategiespiele und WiSims	14
Vermischtes	24

Blickpunkt

Dusmania 2001	28
Partystimmung: das größte deutsche Hobby-Spieleentwickler-Treffen	

ab Seite 141 SPIELETIPPS zum Herausnehmen

ALLE MAX-PAYNE-CHEATS

Diablo 2 Add-on, Max Payne, I-War 2, u. v. m.

- Spiele im Eigenbau** 34
Traumjob Spiele-Entwickler: mit Tipps auf der Cover-CD.
- Untergrundspiele** 30
Der Zocker-Sommer: 60 geniale Spielkracher auf CD

Vorschau

- THEMA DES MONATS:**
Deus Ex 2 & Dark Project 3 36
Warren Spector enthält die neuesten ION-Storm-Projekte.
- Alien vs. Predator 2** 46
Der knallharte Ego-Shooter lässt Ihnen das Blut in den Adern gefrieren.
- B&W: Creature Isles** 61
Pflichtkauf oder Abzocke? Was ist dran am Add-on zur Göttersimulation.
- Battlefield 1942** 54
Geschichtsunterricht mal anders: Kämpfen Sie an historischen Schauplätzen.
- Battle Realms** 64
Titelanwärter: In Ubi Softs Strategiespiel stehen Kämpfe im Vordergrund.
- Die Hard: Nakatomi Plaza** 48
Die actiongeladene PC-Adaption des Film-Hits mit Bruce Willis
- Evil Twin** 70
Kann ein Lausebub American McGee's Alice den Rang ablaufen?
- Global Operations** 52
Realistische Ballistik, gepaart mit schicker Grafik: Konkurrenz für Counter-Strike?
- Harry Potter** 66
J.K. Rowlings Zauberlehrling hext bald auch auf dem PC herum.
- Hitman 2** 44
Bei Anruf Mord: Der Scharfschütze kehrt auf den Bildschirm zurück.
- Medal of Honor** 50
Der realistische Ego-Shooter bläst zum Angriff auf den Genre-Thron.
- Monopoly Tycoon** 63
Kann der Name halten, was er verspricht? Wir haben die WiSim angespielt.
- Shadowbane** 60
Wolfpacks Online-Rollenspiel könnte dem Genre frischen Wind verleihen.

- Sim Golf** 62
In Sid Meiers neuester Simulation bauen Sie den besten Golfplatz der Welt.
- Throne of Darkness** 56
Diablo-Klon? Click Entertainments Action-Rollenspiel mit Japan-Flair.
- Wiggles** 68
Die kleinen Zwerge sind auf dem besten Weg zum Strategie-Hit.

Tests

- TEST DES MONATS: Max Payne** 74
- Anarchy Online 96
- Arcanum 86
- Die Siedler 4 Missions-CD 90
- Grand Prix 3 – Season 2000 94
- Mech Commander 2 82
- Open Kart 95
- Road to India 96
- Trivial Pursuit: Jahrtausend Edition 96

Spielerforum

- Actionspiele** 104
- Age of Empires 2 112
- Black & White 110
- Die Siedler 4 114
- E-Sport 106
- Counter-Strike & Half-Life 98
- LAN-Partys 108
- Need for Speed 115
- Unreal Tournament 102

Spieletipps

- Diablo 2 - Lord of Destruction 125
- I-War 2 - Edge of Chaos 137
- Kurztipps 141
- Legends of Might & Magic 139

Hardware

- Aktuelles** 144
Hardware-Neuheiten speziell für Spieler
- GeForce-Tuning** 146
Wir sagen Ihnen, wie Sie Ihre Grafikkarte voll ausreizen.
- Windows XP für Zocker** 150
Die ultimative Plattform für PC-Spieler?

ab Seite 146

GeForce-Tuning



Schärfer, kühler, schneller: So machen Sie Ihre GeForce-Karte zu einem echten Grafik-Kraftwerk.

Heft-CDs

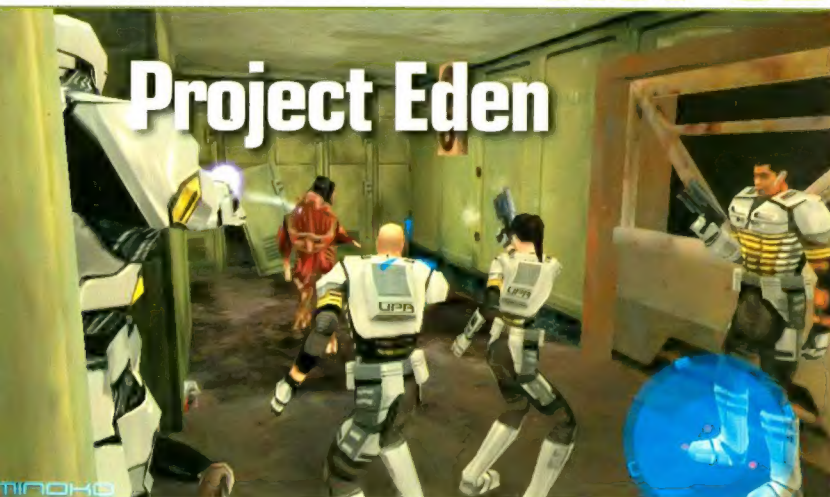
PC-Action-CDs

RIESEN-SPIELEPACKUNG:
7 Demos, 4 Videofilme, 60 Minispiele, 800 MB Tools, Patches und Add-ons. Demos: **Die Völker 2 (exklusiv)**, **Throne of Darkness (exklusiv)**, **Project Eden**, **Project Eden**, **Serious Sam v.3**, **The Corporate Machine**, **Star Miner**, **Worms World Party**



2 EXKLUSIV-DEMOS

DIESEN MONAT AUF CD-ROM



Project Eden

In *Project Eden* kontrollieren Sie eine vierköpfige Spezialeinheit, deren Mitglieder jeweils besondere Fähigkeiten besitzen. Ihr Auftrag lautet, eine mysteriöse Mordserie in den Slums der Metropole Eden aufzuklären. Dabei stoßen Sie auf jede Menge Furcht erregende Mutanten, die in den Elendsvierteln ihr Unwesen treiben. *Project Eden* wird übrigens vom selben Team entwickelt wie einst *Tomb Raider*.

Genre:	Action-Adventure
Voraussetzung:	P 300, 64 MB
HD-Speicher:	35 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	September
Vertriebsweg:	CD-ROM
Spiel:	-
Publisher:	www.edios.de

Serious Sam



Serious Sam ist ein Ego-Shooter der alten Schule. Das schnelle Action-Spektakel verzichtet auf komplexe Rätsel und konzentriert sich stattdessen auf bleihaltige Feuergefechte im Sekundentakt. In unserer Demo erkunden Sie einige riesige Einzelspielerareale oder treten im LAN oder Internet gegen menschliche Mit-

streiter an. Wie üblich kann die Steuerung im Optionsmenü frei konfiguriert werden.

Genre:	Ego-Shooter
Voraussetzung:	PII 300, 64 MB
HD-Speicher:	130
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Nein
Veröffentlichung:	Erhältlich
Vertriebsweg:	CD-ROM
Spiel:	-
Publisher:	www.take2.de

Worms World Party



Wie alle *Worms*-Episoden ist auch *Worms World Party* genial. Besonders der Mehrspielermodus dieses einzigartigen Partyspiels überzeugt auf Anhieb. Die Vollversion kommt mit einem Level-Editor, 20 neuen Trainingslevels, 40 Einzelspielermissionen, einem elektronischen *Worms*-Lexikon namens „Wor-

mopaedia“ und neuen Waffen. Überzeugen Sie sich anhand unserer Demo-Version.

Genre:	Action
Voraussetzung:	P 100, 32 MB
HD-Speicher:	48 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Vertriebsweg:	CD-ROM
Spiel:	-
Publisher:	www.team17.com www.vld.de

The Corporate Machine



Haben Sie das Zeug zum Wirtschaftskapitän? Mit *The Corporate Machine* können Sie es herausfinden. Sie übernehmen die Leitung eines aufstrebenden Computerherstellers und müssen innerhalb von fünf Jahren den Markt beherrschen. Durch Forschung und Entwicklung passen Sie Ihr Produkt den Be-

dürfnissen der Käufer an und verdrängen so die lästige Konkurrenz.

Genre: Wirtschaft
Voraussetzung: P 133, 16 MB
HD-Speicher: 25
Grafik: Direct Draw
Mehrspieler: Ja
Veröffentlichung: Erhältlich
Spiele: 1
Publisher: www.take2games.com

Asteroid Star Miner



In diesem 2D-Arcade-Spiel suchen Sie ein Asteroidenfeld nach Rohstoffen ab, sammeln diese ein und verkaufen sie auf dem nächsten Planeten. Klingt simpel, doch gegnerische Schiffe versuchen Sie laufend abzuschießen. Um *Asteroid Star Miner* starten zu können, müssen Sie die Datei „ast_miner2.exe“ direkt

aus dem Spielverzeichnis aufrufen, da es sonst zu einer Fehlermeldung kommt.

Genre: Action
Voraussetzung: P 166, 16 MB
HD-Speicher: 5 MB
Grafik: Direct Draw
Mehrspieler: Ja
Veröffentlichung: Erhältlich
Spiele: 1
Publisher: www.postitech.co.uk

VIDEOS

AKTUELLES



Etherlords

Werfen Sie mit uns einen ersten Blick auf das rundenbasierte Rollenspiel der *Evil Islands*-Macher.



Alien vs. Predator 2

Super-Optik: Beim zweiten Teil des Shooters sollen nicht nur Fans der beiden Schocker-Filme auf ihre Kosten kommen, sondern auch Grafik-Liebhaber.

ANGESPIELT



Mech Commander 2

Die Roboter-Kolosse sind zurück: Begleiten Sie uns bei einigen heißen Gefechten ins BattleTech-Universum des erstklassigen Echtzeitstrategiespiels.



Max Payne

Der Action-Kracher des Jahres ist da! Wir stürzten uns in die Großstadtschluchten und zeigen Ihnen die besten Szenen des ausgezeichneten Shooters.



Throne of Darkness

EXKLUSIV-DEMO

Unsere spielbare Demo-Version zum Action-Rollenspiel *Throne of Darkness* aus dem Hause Sierra schlägt Sie nach Japan in die Zeit des Feudalismus. In bester *Diablo*-Manier prügeln Sie sich als Samurai mit Bogenschützen, Schwertkämpfern und anderen Gestalten der japanischen Mythologie und lösen dabei zahlreiche Quests. Mehr zu *Throne of Darkness* erfahren Sie in unserer Vorschau.

Genre:	Rollenspiel
Voraussetzung:	P 266, 32 MB
HD-Speicher:	138 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	September
Spiele:	www.sierra-throne-of-darkness.de
Publisher:	www.sierra.de



Die Völker 2

EXKLUSIV-DEMO

Kennen Sie die kniffligen Pimmons? Nein? Dann sollten Sie unbedingt einen Blick auf unsere exklusive Demo-Version zum Aufbaustrategiespiel werfen. Die *Völker 2* besticht in erster Linie durch die überaus schicke Optik. Lediglich das Missionsdesign lässt zu wünschen übrig.

Genre:	Aufbaustrategie
Voraussetzung:	P 350, 64 MB
HD-Speicher:	100 MB
Grafik:	Direct3D
Mehrspieler:	Ja
Veröffentlichung:	Erhältlich
Spiele:	www.dievölker.com
Publisher:	www.informatica.de

Hardware-Treiber und Patches

Hardware-Treiber

Artifact Tester 4
Asus V82x V7x V6x V38x V34x Win9x 12.60 final
Ati Tweaker 1.2
Cacheman 4.1
Detonator Coolbits
DFU-Speed
DirectX 8.0a Win9X
ELSA Riva TNT - GeForce3 Win9x, WinMe 12.40
GeForce Tweak Utility 3.032
GetRigt German
Hercules Nvidia-Grafikkarten Win9x, Me 12.40
Kyro I, II Referenztreiber Win9x, Me 1.07.0111
Logitech WingMan Software 4
Nvidia 3D-Brillen-Treiber 12.40 Win9x
Nvidia Detonator 12.10 Win9x (GeForce only)
Nvidia Detonator 12.41 Win9x, Me offiziell (Installer)
Nvidia Detonator 12.41 Win9x, Me offiziell (Zip)
NVmax 2.0 Build 2.094 (Final)
PowerArchiver 6.0 (d)
PowerStrip 3 (build 149)
Riva Tuner 2.0 RC4.1
TV-Tool 5.01
Win98se-PPPoE-Patch

Patches

Age of Empires 2 - The Conquerors v1.0b (e)
Anstoss Action v1.12 ohne Anstoss 3 (d)
Black & White v1.100 (d)
Cossacks - European Wars CD-ROM Patch v3.03 (d)
Der Cloul2 Service Pack 2
Der Cloul2 Service Pack 3
Deus Ex 1.112fm Mehrspielerpatch (d)
Diablo 2 - Lord of Destruction v1.08 (e)
Die Völker 2 v1.01 (d)
Gangsters 2 - Vendetta v1.05 (d)
Gangsters Windows 2000 fix (d)
Gilbert Goodmate Demo-Bugfix
Independence War 2 - Edge of Chaos Patch #1 (d)
Max Payne v1.01 (e)
Pearl Harbor v07.07 (d)
Planer 2 v1.48 (d)
Serious Sam The First Encounter v1.02 (d)
Siege of Avalon Update #1 (d)
Sudden Strike Forever CD-ROM Erkennung (d)
Tropico v1.03 (d)
Z - Steel Soldiers v1.30 (d)

HIGHLIGHTS AUS DEN SPIELERFOREN

SPIELERFORUM

Actionspiele

OPF-Mission-Pack, OPF-Speicher-tool, OPF, WinAmp-Skins, OPF-Desktop-Hintergründe, Demo: Serious Sam v.3, Serious-Sam-Map-Pack, Seriously Warped 2.0-Mod

Age of Empires 2

Die-Eroberer-Patch 1.0B

Black & White

B&W-Patch V1.10, B&W-Musik-Zusatz, Outtakes, Sprechende Dorfbewohner, Drei neue Karten, Farbige Blitze

Die Siedler 4

Drei hochauflösende Siedler-4-Bildschirmhintergründe

E-Sport

Fünf hochkarätige Counter-Strike-Demos, Drei UT-1on1-Demos, UT-TDM-Demo

Half-Life – Counter-Strike

Global Warfare, The Opera, Half-Life-Patch 1.1.0.7., Binding-Tool: Easy Binds

Need for Speed

Jaguar XK 180, Porsche 944, Porsche Gemballa Roadster Biturbo, Mercedes-Benz C111, Mercedes SLR, VW Dolphin (alle NFS 4)

Unreal Tournament

Map: DM-Baal, DM-1on1-Pack (sieben Maps), Rocket-Arena-Map: RA-1337ness, Dominator, Specfix 1.0

• Spielerforum Half-Life: The Opera



Der brandneue Mod The Opera verknüpft Spielelemente des Arcade-Prügel-Klassikers Streetfighter mit denen aus modernen Ego-Shootern. In der Half-Life-Szene sorgte das Spiel bereits für wahre Begeisterungstürme. Zahlreiche Spiele-Server stehen Ihnen jetzt im Internet zu Verfügung und die nächste LAN-Party mit Ihren Freunden sollte gerettet sein ...

• Spielerforum Need for Speed: Porsche Gemballa Roadster Biturbo



NFS-Spieler aufgepasst! Erneut ist es uns gelungen, echte Raritäten auf unserer Cover-CD anzubieten. Highlight der aktuellen Ausgabe ist der Porsche Gemballa Roadster Biturbo von Felix Kühns. Die sportive Edelkarosse lässt keine Wünsche offen und ist eine perfekte Ergänzung für die AA-Klasse Ihrer NFS 4-Autos.

• Spielerforum Unreal Tournament: DM-1on1-Pack (sieben Maps)



1on1-Maps erfreuen sich seit jeher großer Beliebtheit, vor allem für das kleine Spielchen zwischendurch sind sie ideal. Jetzt haben sich die Map-Spezialisten DavidM, Dr. Pest, Ictus, Mame, Strogg und Tonnberry zusammengesetzt, um ein erstklassiges 1on1-Map-Pack zu kreieren. Das Ergebnis: sieben herausragende Maps, die Sie auf unserer CD finden.

tOL3R@nZ r00lZ

IAA/Danyano

Jong Drescher, 18 Jahre

Clan: Adlerraugen

www.adlerraugen.de.tt

Spielt Age of Empires/Kings,

Counter-Strike.

Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.

Größter Erfolg: 2. Platz AOE-Masters.

Statement:

„Ich finde diese Aktion der PC Action super. Wenn jeder Teil unserer Gesellschaft seinen Beitrag leistet, wird es gelingen, Rechtsradikalismus einzudämmen. Und wir Gamer sollten das unterstützen.“

rmTw.pcalZulu

René Korte, 27 Jahre

Clan: Mortal TeamworkIPC Action

www.mymtw.de

Spielt G2, Q3, Everquest.

Ist seit 3 Jahren Online-Spieler.

Größte Erfolge: Zweimaliger DECL-Gewinner, Clanbase-Finale, OGL-Finale.

Statement:

„Ich spiele online, weil ich Freunde treffen möchte – Nationalitäten spielen dabei keine Rolle.“

IICIPerdita

Simone Reusch, 25 Jahre

Clan: Insanity Circles

www.ic-clan.de

Spielt Counter-Strike.

Ist seit 2 Jahren Online-Spielerin.

Größter Erfolg:

ESPL Premier League.

Statement:

„Ich spiele online weil man dort neue Leute kennenlernt. Dass diese oft aus anderen Ländern kommen, macht das Spiel sowie den Chat nur interessanter und man lernt andere Kulturen und Mentalitäten kennen.“

IpGikKom

Dominik Kofert, 20 Jahre

Clan: Pro-Gaming

www.pro-gaming.de

Spielt Starcraft/Broodwar.

Ist seit 2,5 Jahren Online-Spieler.

Größter Erfolg: Achteelfinale der World Cyber Games.

Statement:

„Beim Online-Gaming spielt es für mich überhaupt keine Rolle, wo jemand herkommt, welche Religion er hat oder wie er aussieht.“

IpGIRocky

Marcus Amend, 17 Jahre

Clan: Pro-Gaming

www.pro-gaming.de

Spielt FIFA 2001, Counter-Strike.

Ist seit 2 Jahren Online-Spieler.

Größte Erfolge: 1. Platz Gonzoliga Battle 2001, Qualifikation zu den World Cyber Games.

Statement:

„Ich unterstütze die Kampagne Gamer gegen Rechts, weil ich denke, dass auch oder gerade im Bereich der PC-Spiele etwas gegen Rechtsradikalismus getan werden muss.“

**GAMER
GEGEN
RECHTS**

Eine Initiative von:

PC ACTION

„E-Sport ist eine echte Jugendbewegung. Jeden Tag messen sich hunderttausende Electronic Gamer auf der ganzen Welt in Strategie-, Sport- oder 3D-Action-Spielen.“

E-Sport ist multikulturell. Durch das Internet und internationale Wettbewerbe kennt die Gamer-Gemeinschaft keine Grenzen.

E-Sport ist tolerant. Denn nirgendwo spielen Herkunft und Hautfarbe eine untergeordnete Rolle als beim Zocken.

Aus diesen Gründen rufen wir alle Fans von Computer- und Videospielen dazu auf, gegen idiotische Ausländerfeindlichkeit, Gewaltverherrlichung und rechte Ideologien ein Zeichen zu setzen. Denn derartige Auswüchse haben mit den Prinzipien der Electronic-Gamer-Community rein gar nichts zu tun.

Darum, Gamer dieser Welt, vereint euch. Bekennt euch gegen Rechts und tragt euch ein unter:

www.gamer-gegen-rechts.de



Mit Laser-Armbrust (rechts) und Lichtschwert geht es den Bösewichten bei Jedi Outcast an den Krallen.



Zu Jedi Knight 2 – auch Star Wars: Jedi Outcast genannt – gibt es neue Shots, die vor allem Lichtschwertduelle zeigen. Als Kyle Katarn bekämpfen Sie unter anderem in der Stadt über den Wolken, auf dem Schmuggler-Mond Nar Shaddaa und in der Jedi-Akademie auf Yavin 4

die dunkle Seite der Macht. Dabei nutzt der Held unter anderem Pistole, Gewehr, Laser-Armbrust, Thermal-Detonatoren, Lichtschwert und natürlich die obligatorischen Superkräfte. Erscheinen soll der Titel im 1. Quartal 2002.

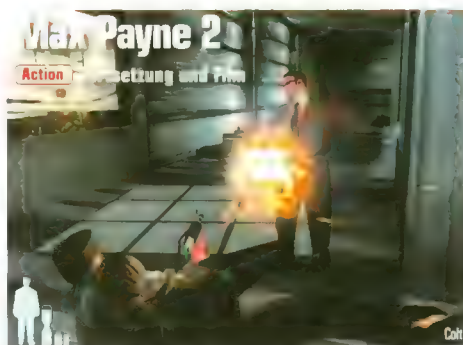
Info: www.lucasarts.com

Außerdem

// für **Unreal Warfare** (also Unreal 2) gibt es erstmals einen offiziellen Erscheinungstermin. Laut Vertriebsfirma Infogrames ist geplant, dass der Fantasy-Ego-Shooter im **März nächsten Jahres** im Softwareladen Ihres Vertrauens bereitsteht. Entwickelt wird der Nachfolger des beliebten Action-Titels von der Firma Legend Entertainment. //

Remedy Entertainment hat bestätigt, einen Nachfolger zu **Max Payne** (Test auf Seite 74) machen zu wollen, und im Handbuch des eben erschienen ersten Teils ist zudem die Rede von einem Film. Unterdessen blüht die Mod-Szene: Unter www.mpzone.de fanden sich bereits bei Redaktionsschluss mehrere von Fans erstellte Kurz-Abenteuer. Die Seite www.maxpaynecenter.com bietet unter anderem die Möglichkeit, den Titel zum Ego-Shooter umzuwandeln.

Info: www.maxpayne.com



Killer-Maxchen darf auch in einem zweiten Teil durch die Gegend hechten – und angeblich in einem Kinofilm.

Quake 4

Ego-Shooter Raven greift zu

Bislang noch nicht offiziell bestätigten Informationen zufolge entwickelt die Software-Schmiede Raven Software (Star Trek: Elite Force) den Ego-Shooter **Quake 4**. Branchenkenner gehen davon aus, dass id Software und Programmierergenie John Carmack den Titel nach außen gegeben haben, um sich ganz auf **Doom 3** konzentrieren zu können.

Info: www.ravensoft.com



Bitte nicht lesen!

Wenn Sie sich nicht ärgern wollen, lesen Sie jetzt

besser nicht weiter. Denn dieser Text dient einzig dazu, Sie neidisch zu machen. Weil unser Verlag Ende August von Nürnberg ins nahe gelegene Fürth umzieht, mussten neulich hunderte von Spielen und auch Hardware bei einer spontanen Ausmistaktion verschenkt werden. Und Sie haben es verpasst! Blöd, oder? Stattdessen fanden lustige interne Basare statt: Unsere PC- und Videospieldredaktionen bauten Tische mit vielerlei feinen Waren auf, von denen sich Mitarbeiter und eine extra eingedene Pfadfindergruppe (zwecks gutem Zweck) bedienen konnten. Sie hätten miterleben müssen, was hier los war! Völkerverwanderungen! Streit! Mord! Totschlag! Die Reste wurden übrigens weggeschmissen. Wie herzos. Schade, dass Sie nicht da waren.

Harald Fränkel

Soldier of Fortune 2

Ego-Shooter Zu hart für Deutschland?



In der deutschen Version sind die Gegner auch vermummt, wenn sie nicht in Winterszenarien wie auf diesem Bild herumturnen.



Der Urlaub im Dschungel Kolumbiens wird ein Reinfell, wenn plötzlich drei Schergen des örtlichen Drogenbosses vor einem stehen.

masken tragen, so dass der Eindruck, auf Menschen zu schießen, abgemildert wird. Für die US-Version setzen die Entwickler bekanntlich voll auf Realismus. Von den 13 Treffersonen haben wir ja bereits berichtet. Jetzt verbrachten die Macher noch zwei zusätzliche Tage im Motion-Capturing-Studio, nur um Sterbeanimationen aufzunehmen ...

Info:

www.activision.de

Es gibt neue Screenshots zu *Soldier of Fortune 2: Double Helix*, das Ende des Jahres erhältlich sein soll. In Deutschland allerdings deutlich entschärft: Die Blut-Effekte fehlen und die Gegner sollen zum Beispiel Kampf-



Zwei speziell ausgebildete Soldaten halten von einem Hügel aus Ausschau nach dem Feind.

Ghost Recon

Action Krieg und Frieden

Der Taktik-Shooter *Tom Clancy's Ghost Recon* ist der nächste Teil der *Rainbow Six*-Serie und erscheint Ende des Jahres. Diesmal betreuen Sie eine Anti-Terror-Einheit bei verdeckten militärischen Operationen und internationalen Friedensmissionen, sprengen unter an-

derem Brücken, greifen Rebellennäher an und retten einen US-Piloten, dessen Maschine über feindlichem Gebiet abgeschossen wurde. Vereinzelt gibt es durchschlagskräftige Unterstützung durch Panzertruppen und Luftschläge.

Info: www.ubisoft.de

Operation Flashpoint Add-ons

Action Nachschub für Fans

Codemasters stellt auf den Seiten www.codemasters.com/flashpoint und www.planet-flashpoint.de regelmäßig kostenlose Add-ons mit neuen Fahrzeugen, Waffen und Missionen für *Operation Flashpoint* zum Download bereit. Das erste ist bereits verfügbar, zwei weitere folgen noch im August sowie im September. Wer noch mehr Futter braucht, dem empfehlen wir unser Spielerforum „Actionspiele“ auf Seite 104.

Info: www.codemasters.de

Außerdem

/// LucasArts setzt das PlayStation-2-Ballerspiel *Star Wars: Starfighter* für den PC um. Es soll im November erscheinen. /// Die Macher des Echtzeitstrategiespiels *Cossacks* entwickeln für Virgin Interactive den Ego-Shooter *Codename: Outbreak*, der voraussichtlich im Oktober in den Läden steht. /// Jakwood schraubt an einem Ballerspiel namens *Zax – The Alien Hunter*, das sich wie eine *Arc Science-Fiction- Diablo* spielt, allerdings keine tief gehenden Rollenspielelemente aufweist. Die Veröffentlichung ist für das dritte Quartal geplant. ///



LAN-Players welcome!

Wir bieten Euch ein Trainingscenter für Multiplayer-Games in cooler Atmosphäre. Folgende Games könnt Ihr u.a. bei uns spielen:

Counter Strike Half Life Unreal Tournament Starcraft/ BroodWar
Age of Empires 2 Sudden Strike Ultima Online ... und viele mehr

Die Vorteile beim location-based-playing auf einem Blick.

- ▲ gleiche Voraussetzungen, da identische, schnelle Rechner
- ▲ 100 MBit full switched LAN (keine Pingraten)
- ▲ optimale Konfiguration – raussetzen und spielen
- ▲ optimales Training für die offiziellen, lizenzierten Deutschen Netzstatt Meisterschaften (bisher: BroodWar, UnrealTournament, Dungeon Keeper2, Heroes3, Half Life Opposing Force, Counter Strike, Sudden Strike)

Preise ab 5,- DM die Stunde pro Spieler (je nach Wochentag und Uhrzeit)
Trainingsseinheiten für Clans zu Sonderpreisen möglich (bitte entspr. Location ansprechen)

01069 Dresden
Brunauer Straße 29
Tel: 0351 – 446 86 75
www.netzstatt-dresden.de
ICQ: 112589216

01069 Berlin
Mansfelder Straße 3
Tel: 030 – 200946
www.netzstatt-berlin.de
ICQ: 37697724

12105 Berlin Mariendorf
Bergstrasse 17
Tel: 030 – 701 78 660
smarien@netzstatt.de

01069 Berlin
Brunnenstraße 37
Tel: 0211 – 338 89 81
duesseldorf@netzstatt.de

68161 M
S. 6, 11
Tel: 0681 – 4 00 52 40
www.netzstatt-muenchen.de
ICQ: 108888065

97070 Würzburg
Sanderstraße 27
Tel: 0931 – 104 194 96

Zentrale (Büro, keine Location)
Ministry of Games
Holzmarktstraße 1
10779 Berlin

Eigene Netzstatt Location ?

Willst Du Deine eigene Netzstatt aufmachen ?

Willst Du Dich mit Deinem Hobby selbständig machen ?

Oder hast Du bereits ein Spielecafé und würdest gerne bei Netzstatt dabei sein ?

Melde Dich für weitere Informationen unter:
zippan@netzstatt.de oder enders@netzstatt.de

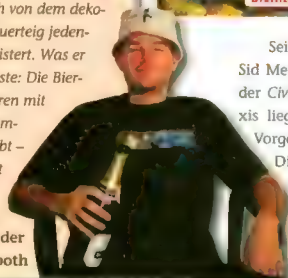


Teufelchen Alkohol

Selten habe ich so gelacht wie über

die Webseite www.betrunkene-dekorieren.de. Als – hoffentlich – abschreckendes Beispiel finden sich hier Fotos, die dokumentieren, was einem im Vollrausch passieren kann. Von den der Lächerlichkeit preisgegebenen Alkoholopfern inspiriert, bot Laienschauspieler Christian S. an, den Dosenstapelrekord zu brechen, indem er fünf Bier einige Sekunden auf seinem Kopf balancierte. Der Betreiber der Homepage zeigte sich von dem dekorierten Sauerteig jedenfalls begeistert. Was er nicht wusste: Die Bierdosen waren mit Tesa zusammengeklebt – aber nicht weiter-sagen. :-)

Alexander
Geltenpoth



Rückkehr des Originals

Civilization 3 ist Meiers neueste Kreation

Seit über einem Jahr bastelt Sid Meier an einer Fortsetzung der Civilization-Serie. Laut Firaxis liegt im Vergleich zu den Vorgängern mehr Wert auf Diplomatie und Kriegsführung sowie den Ressourcen. Manche Rohstoffe, wie Eisen, Öl oder Uran, sind zwingend

notwendig, um besondere Einheiten und Gebäude zu erstellen. Dabei ist egal, ob eine Stadt in der Nähe eines Vorkommens liegt oder nur Handelskontakt zu so einer Siedlung hat. Der Vertriebspartner Infogrames plant eine Veröffentlichung im November 2001.

Info: www.firaxis.com

Außerdem

/// Laut EA erscheint das Add-on Yuri's Rache zu Alarmstufe Rot 2 am 27. September. /// Ein Add-on zu Patrizier 2 soll laut Infogrames im Oktober veröffentlicht werden. /// Greenwood gibt den Stadtplan-Editor zu Der Planer 3 frei. 178 Städte sind für das endgültige Spiel geplant. Weitere Infos auf www.dar-planer3.de. /// Laut eigenen Angaben will Blizzard Warcraft 3 doch nicht mehr dieses Jahr veröffentlichen. Die Software-Schmiede gab bislang noch keinen halbwegs präzisen, neuen Termin bekannt. /// Infogrames kündigte eine Veröffentlichung von Master of Orion 3 im Februar an. Nähere Infos: www.mog3.com ///

Eine Stadt voller Sims

SimsVille Die selbstständige Sims-Kommune

SimsVille ist keine Erweiterung zu Die Sims oder gar eine Vermischung mit SimCity. Vielmehr entscheiden Sie in einem kleinen, verschlafenen Dorf, wie die Sims leben, wo sie arbeiten und wofür sie ihr hart verdientes

Geld ausgeben. Es obliegt Ihnen, ob Sie ein friedliches Provinznest oder eine Stadt voller Krimineller erstellen wollen. SimsVille soll bereits im 1. Quartal 2002 erhältlich sein.

Info: <http://simsville.ea.com>



Die Bewohner verrichten selbstständig ihre Aufgaben. Über größere Anschaffungen wie ein Auto entscheiden aber Sie.

Siedeln mal anders

Catan – Das Kartenspiel Spielkarten statt Spielbrett

Im Gegensatz zu Catan – Die erste Insel basiert diese Computerumsetzung auf keinem Brettspiel, sondern auf dem zur Serie gehörenden Kartenspiel von Klaus Teuber. In der Konvertierung dürfen Sie im Basis-

spiel gegen den Computer antreten oder sich über das Internet mit allen Varianten und Erweiterungen mit Freunden messen. Das Spiel soll bereits diesen September erscheinen.

Info: www.trinode.com



Natürlich müssen Sie auch im Kartenspiel wieder mit Rohstoffen handeln. Der Spieler hier tauscht aber lieber mit der Bank.

Produktionsfirma



Dein Leben wird sich verändern. Denn schon bald wirst Du wissen, wie wichtig es ist, nicht entdeckt zu werden. Zwölf Missionen warten auf Dich. Führe Dein Team vorbei an einem Feind, der jeden Trick kennt und jede Strategie durchschaut. **Commandos 2: Das ultimative Echtzeit-Taktik-Spiel.** Bemannst Du den Handel. Und dann in Deinem Leben.

TYTO
STUDIO
EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

PC
CD

Commandos 2: Men of Steel™ © 1999 Eidos. Published by Eidos Interactive. Developed by Fire Studios. Commandos 2: Men of Steel is a trademark of Fire Studios.



Abahachi rockt
„Gelingt es unseren Helden, ihre Freunde von den Marterpfählen der Schoschonen zu befreien? Kann das rosa Kaninchen die Banditen tatsächlich ablenken?“ Bin ich Jesus? Hab ich Löcher in den Händen? Mit dieser Art von Humor zieht Blackstar „Der Schuh des Manitu“ auf, ein Blödel-Shooter zum gleichnamigen Kinofilm mit Michael „Bully“ Herbig. Oftmals krankten Produkte mit bekannten Charakteren aus dem Fernsehen allerdings an einem ärmlichen Spielprinzip und rufen aufgrund der Grafik einen Würgeanfall hervor. Die Big-Brother-Palette und das Stefan-Raab-Desaster dienen als abschreckende Beispiele. Ob der Schuh-ter auch nur Festplatten-Platzverschwendung ist, stellt sich diesen Monat heraus. Ich riskier auf jeden Fall einen Blick und sei es nur wegen der süßen Schnitte Bully.

Tanja Bunke

Atlantis 3 – Die neue Welt

2. Löffel Schokolade

Die Schauspielerin Chiara Mastroianni leiht der Spielheldin das faszinierende Gesicht. Adventures die Stimme und das Gesicht.



Das sagenumwobene Atlantis ruft erneut zur Rätselrunde: Modern Games und Cryo geben im Oktober 2001 den dritten Teil der Atlantis-Rei-

he heraus, die 1997 startete. Das Adventure führt Sie zu fantasievoll gestalteten Plätzen wie die kalte Ebene des Paleoliths. Über 40 Figuren in 3D, eine Auflösung mit 1.024x768 Pixeln und realistische Effekte warten auf Sie.

Info:

www.modern-games.de

Prisoner of War

Adventure Die richtige Strategie ist gefragt.

Der Knastführer von morgen: Wer schon immer mal eine gefährliche Flucht planen und durchziehen wollte, darf sich auf das erste Quartal 2002 freuen. Das Entwicklerstudio Wide Games veröffentlicht in Kooperation mit Codemasters ein Ad-

venture, das sich um einen Gefängnisausbruch im Zweiten Weltkrieg dreht. Die Handlung spielt im (angeblich) ausbruchssicheren Hochsicherheitslager Colditz.

Info:

www.codemasters.com



Feige Memme: Geschickt und flink führen Sie Ihren Degen im Kampf, während Ihr Gegner bereits nach kollegialer Hilfe ruft.

Zorro

Adventure Die Legende mit Maske und Degen lebt

Modern Games und die Softwareschmiede Cryo laden Sie im November 2001 zu einem gefährlichen Abenteuer ein. In der Rolle des maskierten Rüchers Zorro peitschen und fechten Sie sich durch acht

Missionen, die mit verwegenen Gegnern und exotischen Frauen aufwarten. Der einstellbare Schwierigkeitsgrad erleichtert Genre-Neulingen den Einstieg.

Info:

www.modern-games.de

MAGIC

Die Zusammenkunft
SAMMELKARTENSPIEL

Ein Spiel wie kein anderes!



Bei **Magic: Die Zusammenkunft**® bestimmst du wo es lang geht. Das erfolgreichste Sammelkartenspiel der Welt ist die absolute Herausforderung für deinen Verstand. Du brauchst Nerven aus Stahl um bei diesem Spiel zu bestehen.

Es gibt keinen besseren Einstieg bei **Magic: Die Zusammenkunft**® als das Starter Set der 7. Edition. Es enthält alles was zwei Spieler für ihr erstes Spiel brauchen. Die CD-Rom führt euch schrittweise durch euer erstes Spiel.

Magic: Die Zusammenkunft® - teste das Original

Bitte schickt mir die kostenlose Demo-CD
von **Magic: Die Zusammenkunft**®.

Vorname: _____ männlich/weiblich: _____

Name: _____

Straße: _____ Hausnummer: _____

Stadt: _____ PLZ: _____

Land: _____ Geburtsdatum: ____/____/____

E-Mail Adresse: _____



Ich mein' ja nur



Internet-Biergarten

Man kann ja von dem bayerischen Freistaat halten,

was man will, aber es gibt hier einfach einige Sachen, die sind einmalig. Neben diversen lukullischen Köstlichkeiten („Kloß mit Soß“) wäre da natürlich das Bier. Und wo trinkt man das? In den schönsten Biergärten Deutschlands. Und wo findet man die? In Bayern. Genau. Und während ein kühles Blondes oder die doppelte Bambergmaß die Kehle hinabgleitet, können die Gäste nun sogar im Internet surfen. Zumindest in einem Münchner Biergarten. Dort schiebt eine nette Service-Kraft nämlich einen zum E-Mobil umfunktionierten Teewagen durch die Menge. Auf dem befindet sich ein Laptop, mit dem kostenlos und nach Herzenslust im WWW gesurft werden kann. Klasse Idee – in diesem Sinne: Prost!

Christian Sauerteig

Rally Championship Extreme

Rennsimulation Rasante Rallye-Action



Schauplatz der Etappen ist die heiße Weltkugel. Auch in der staubtrockenen Wüste und der vereisten Polarzone wird gefahren.



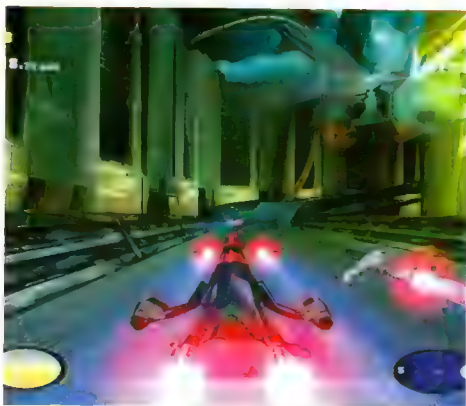
Mit Rally Championship Extreme plant Ubi Soft den Angriff auf Colin McRae 2.0 und Co. Ganz im Stile der Genre-Referenz bretern Sie mit 28

Fahrzeugen über Stock und Stein. Die 36 Etappen entführen Sie auf alle Kontinente und können sowohl im Arcade- als auch im Simulations-

modus gemeistert werden. Neben einer flotten Grafik-Engine legen die Entwickler nach eigenen Angaben viel Wert auf ein gutes und realistisches

Handling der Rallye-Wagen. Ob ihnen dieser Spagat gelingt, erfahren wir spätestens im November.

Info: www.ubisoft.de



Die 3D-Welt von Megarace 3 soll um einiges größer als die von Wipeout oder X-treme G sein.

Megarace 3

Rennsimulation Futuristischer Action-Raser aus Frankreich

Die beiden ersten Teile des actiongeladenen Rennspiels feierten vor allem auf diversen Konsolen Erfolge, mit dem dritten Teil möchte die französische Softwareschmiede Cryo den PC erobern. In einer futuristischen 3D-Welt rasen Sie in flotten Gleitern mit todesverachtender Geschwindigkeit durch verwinkelte Tunnelsysteme und müssen schneller als Ihre Gegner ans Ziel kommen. Diverse Power-ups wie Turbo-Booster oder Minen stehen Ih-

nen dabei ab September hilfreich zur Seite.

Info: www.cryo.fr

Außerdem

/// Golfer aufgepasst! Im November erscheint die Links Championship Edition. Diese beinhaltet Links 2001, Arnold Palmers Course Designer und eine Vielzahl neuer Kurse. /// Microprose korrigierte den Erscheinungstermin von Grand Prix 4: Nicht mehr in diesem Jahr, sondern frühestens im März 2002 sei mit Geoff Crammonds F1-Simulation zu rechnen. /// Electronic Arts Rennspiel F1 2001 erscheint aller Voraussicht nach Ende September. ///



KING of the ROAD

Nicht: und niemand kann dich bei deinen Truck aufhalten.

Weder der Verkehr noch die Mafia – und schon gar nicht die Polizei. Schließlich musst du deine brillante Ladung schneller und effektiver als alle anderen zum Ziel befördern. Da kann man sich nicht immer an die Regeln halten. Hier gilt das Gesetz der Straße, werde Boss deiner eigenen Organisation, und die Straße gehört endgültig dir.



150 Kilometer Straßennetz in abwechslungsreicher Umgebung mit verschiedenen Hindernissen.



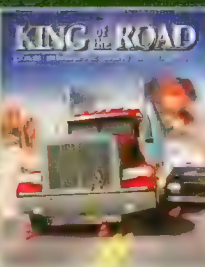
Dynamischer Wechsel der Teamarbeit mit authentischen Auftragsaufträgen.



27 verschiedene lizenzierte Original-Trucks, CB-Funk und vieles, was nur Simulationen haben.



Noch realistischere 3D-Engine mit authentischem Fahrphänomen.



Die erste echte Truckers-Aktionsimulation für den PC.





Kundenpflege?

Schick sie ja schon, die neuen Spieleverpackungen im DVD-Box-Format. Und so schön praktisch, handlich, leicht archivierbar, Platz sparend ... Platz sparend? Wie zweideutig! Denn nicht nur wir Zocker sparen. In erster Linie tun das die Spielepublisher, z. B. an den Handbüchern. Was für ein Action- oder Strategiespiel ja vielleicht noch funktionieren mag, gerät bei neuen FlugSim-Veröffentlichungen zur Farce. Da liegt dann in der DVD-Box nur noch ein rudimentäres Gebrauchsanweisungsblattchen. Bestenfalls noch mit einem Hinweis auf eine Handbuch-Datei zum Ausdrucken auf der Spiel-CD. So jedenfalls kann man keine Neueinsteiger für FlugSims begeistern. Und wir „alten“ PC-Flieger haben doch auch schon immer nach Gewicht gekauft, oder?

Christian Müller



Moderne Flugsimulation Die Rettung des Falken

Die angesehene und erfolgreiche Falcon-Serie wird fortgesetzt. Nach dem Microprose-Verkauf an Hasbro und später Infogrames war die Zukunft der Genre-Referenz völlig unklar. Jetzt aber haben amerikanische FlugSim-Enthusiasten die Firma G2 Interactive gegründet und von Rechte-Inhaber Infogrames die Lizenz für eine neue Falcon-Simulation erstanden. Die neuen Verantwortlichen planen, dem „Falken“ wieder neues Leben einzuhauchen: „Wir wollen mehr

spielbare Flugzeuge, neues und aufregendes Terrain und vor allem wollen wir die Simulation so anlegen, dass nicht nur die Hardcore-Spieler in der Lage sind, sie zu genießen“, so Firmenchef Eric Marlow. Geplant sind interaktive Trainingsmissionen, spannende Extra-Spielmodi, eine unkomplizierte Steuerung, Einbeziehung von F-15-Kampfbombern in den Spielverlauf sowie kooperative Mehrspieler-Varianten.

Info: www.g2interactive.com

Xtreme Air Racing

Moderne Flugsimulation Achtung, Luftraser!

Ab September heißt's: Anschnallen! Denn dann landet der schnellste Motorsport der Welt auf Ihrem PC-Bildschirm. Mit 3.000 Propeller-PS vor dem Cockpit und Stummelflügeln an Seiten und Heck rasen Sie mit Xtreme Air Racing nur wenige Meter über den Erdboden hinweg. Und das in einem Rundkurs gegen sieben andere waghalsige Piloten. Neben dem Wettfliegen soll es noch einen Luftkampf-, Kunstflug- und natürlich Mehrspielermodus geben.

Info: www.xtremeairracing.com

PC-Action-Leser machen mit!

1. Wie alt sind Sie?

2. Welche Spiele-Systeme haben Sie zu Hause oder wollen Sie kaufen?

PlayStation:	<input type="radio"/> Habe ich	<input type="radio"/> Will ich kaufen
Nintendo 64:	<input type="radio"/> Habe ich	<input type="radio"/> Will ich kaufen
Game Boy:	<input type="radio"/> Habe ich	<input type="radio"/> Will ich kaufen
Dreamcast:	<input type="radio"/> Habe ich	<input type="radio"/> Will ich kaufen
PC:	<input type="radio"/> Habe ich	<input type="radio"/> Will ich kaufen
Xbox:	<input type="radio"/> Habe ich	<input type="radio"/> Will ich kaufen
GameCube:	<input type="radio"/> Habe ich	<input type="radio"/> Will ich kaufen

3. Wie beurteilen Sie PC Action?

Kompetenz:	<input type="radio"/> Sehr	<input type="radio"/> Ausreichend	<input type="radio"/> Weniger
Kritisch:	<input type="radio"/> Sehr	<input type="radio"/> Ausreichend	<input type="radio"/> Weniger
Informell:	<input type="radio"/> Sehr	<input type="radio"/> Ausreichend	<input type="radio"/> Weniger
Aktuell:	<input type="radio"/> Sehr	<input type="radio"/> Ausreichend	<input type="radio"/> Weniger
Übersichtlich:	<input type="radio"/> Sehr	<input type="radio"/> Ausreichend	<input type="radio"/> Weniger
Preiswert:	<input type="radio"/> Sehr	<input type="radio"/> Ausreichend	<input type="radio"/> Weniger
Optisch ansprechend:	<input type="radio"/> Sehr	<input type="radio"/> Ausreichend	<input type="radio"/> Weniger

4. Welche Noten vergeben Sie an PC Action? (Vergeben Sie eine Schulnote von 1 bis 5. 1 = Gefällt mir sehr gut, 5 = Gefällt mir gar nicht.)

Aktuelle Ausgabe:	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Textqualität:	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Layout:	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
Titelbild:	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5
CD-ROMs:	<input type="radio"/> 1	<input type="radio"/> 2	<input type="radio"/> 3	<input type="radio"/> 4	<input type="radio"/> 5

5. Haben Sie einen Internet-Anschluss?

- ☐ Ja, ich habe Zugang zum Internet.
☐ Ich plane, mir einen zuzulegen.
☐ Nein

6. Wie oft im Jahr kaufen Sie PC Action?

(Geben Sie eine Zahl von 1 bis 12 an.)

7. Welche Rubriken und Inhaltsthemen interessieren Sie?

- ☐ Aktuelles
☐ Vorschau
☐ Spieltest
☐ Bridgepoints
☐ Spieltricks
☐ Hardware
☐ Spielerforum
☐ CD-Inhalte

8. Welche anderen Computerspiele-Magazine lesen Sie?

9. Welches ist Ihr Lieblingsspiel?

- ☐ Action
☐ Adventure
☐ Rennspiel
☐ Rollenspiel
☐ Simulation
☐ Sport
☐ Strategie
☐ Wirtschaftssimulation

Wir möchten Ihre Meinung zur aktuellen Ausgabe kennen lernen und unsere Leser aktiv an der Gestaltung der PC Action teilhaben lassen. Die kleine Mühe ist jedoch nicht umsonst. Wir verlosen unter allen Einsendern jeweils ein **topaktuelles PC-Spiel**. Einfach ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken (Absender nicht vergessen)

COMPUTEC MEDIA AG
 PCA 9/2001
 Roonstraße 21
 90429 Nürnberg

Fabian Marquardt
 aus Frankfurt/
 Main wurde unter
 allen Einsendern
 gezogen.
 Wir gratulieren und
 wünschen viel Spaß mit dem
 Titel Tribes 2 von
 Wendi Interactive



Jetzt exklusiv bei D2 Load-A-Game

Jurassic Park III.

D2 Load-A-Game

Spielen, bis der T.Rex kommt – mit Jurassic Park III von D2-Load-A-Game. Einfach aufs Handy* downloaden und sofort auf Dino-Jagd gehen. Aber immer schön die Augen aufhalten. Die greifen nämlich auch von hinten an. Feige... oder? Mehr Game-Infos unter www.d2vodafone.de.

Exklusiv für die neuen **Game-Handys***



D2_live dabei

Ich mein' ja nur



SSV? Nein danke!

Gerade in den Tagen des Sommerschlussverkaufs

lerne ich die Vorteile des Online-Shoppings zu schätzen. In aller Ruhe mache ich es mir vor dem Rechner bequem, setze meinen Kater auf den Schoß und vermeide lebensbedrohliche Attacken wütender Hausfrauen, denen ich das letzte Paar weiße Socken vor der Nase weggeschminkt habe. Schnäppchen finde ich im Internet genauso wie im Kaufhaus in der Innenstadt. Auch ist die Gefahr, von den Taschen und Tüten der Einkaufswütigen zu Boden geworfen zu werden, äußerst gering. Ich für meinen Teil freue mich schon darauf, wenn die jährliche Nahkampfsaison vorbei ist und ich den wöchentlichen Einkaufsummel wieder in vollen Zügen genießen kann.

Benjamin Bezold

Fallen Age

Online-Rollenspiel
Entwicklung gestoppt

Das Entwicklerteam Neta-min hat die Entwicklungsarbeiten am Online-Rollenspiel *Fallen Age* eingestellt. Als Grund nannte man uns Differenzen mit den koreanischen Partnern. Ob *Fallen Age* für immer von der Bildfläche verschwindet, bleibt vorerst offen.

Info: www.fallenage.com

Außerdem

/// Auf www.mcszone.com können Sie sich für den Beta-Test zu *Fighting Legends* registrieren. *Fighting Legends* ist ein onlinebasiertes Echtzeitstrategiespiel mit Rollenspiel-Elementen. /// Die Münchner Travel-24.com AG hat ihrer Online-Präsenz ein Facelift gegeben. Unter www.travel24.com können Sie komfortabel und übersichtlich Ihren nächsten Urlaub buchen. /// Ubi Soft steigt in den amerikanischen Online-Spiele Markt ein und vertreibt in Nordamerika das Anfang 2002 erscheinende Rollenspiel *Shadowbane*. /// Der Pay-TV-Sender Premiere bietet Fußballbegeisterten auf www.premiereworld.de ein interaktives Managerspiel an, den so genannten PREMIERE WORLD KICK-Manager. ///



Kennen Sie die amerikanische Internetseite des Softwareriesen Electronic Arts? Wenn nicht, sollten Sie unbedingt mal auf EA.com vorbeisurfen. Dort besteht die Möglichkeit, etwas ältere Spiele herunterzuladen. Natürlich erhalten Sie nicht die Vollversionen, sondern lediglich abgespeckte, mehrspielerfähige Ausführungen, die sich nur über konzern-eigene Server spielen lassen. Dabei kommt ein simples Preismodell zum Tragen: Wollen Sie ausschließlich

Spiele der EA-Sports-Serie zocken, kostet Sie das 4,99 Dollar pro Monat. In der EA-Platinum-Serie hingegen kommen Sie für 9,99 Dollar in den Genuss aller erhältlichen Titel auf EA.com. Folgende vier Spiele will EA in den kommenden Wochen seinem Service einverleiben: *Need for Speed Web Racing*, *Triple Play Web Baseball*, *Multiplayer Battle-tech: 3025* und *FIFA Web Soccer*. In den Genuss des Angebots von EA.com kommt jeder. Einziger Wermutstropfen: Sämtliche

Spiele und Texte sind in englischer Sprache gehalten. Ein eigenes Portal für Europa bzw. Deutschland ist vorerst nicht geplant.

Info: www.ea.com



Was für Trekkies die Star Trek Convention ist, wird am 15. September für alle EverQuestler die EverQuest Fan

Faire sein. Rund 60 Kilometer vor den Toren von Paris veranstaltet das Softwarehaus Ubi Soft mit Sony in einer mittel-

alterlichen Burg diesen außergewöhnlichen Event. Ubi Soft bietet den voraussichtlich über 1.200 Teilnehmern neben einer großen Schatzsuche, Theatervorführungen und Festessen die Möglichkeit, mit den Entwicklern des erfolgreichen Online-Rollenspiels zu sprechen. Ferner stellt Ubi Soft das dritte Erweiterungspackage, *EverQuest: The Shadows of Luclin* vor, das ab Dezember im Handel ist. Unter <http://everquest.station.sony.com/fanfaire> können Sie sich für die Veranstaltung registrieren lassen. Die Anmeldegebühr schlägt mit 85 Dollar zu Buche.

Info: <http://everquest.station.sony.com>

Rundenrekord

Budgetspiele Grand Prix 3 auf dem Wühltisch

Pünktlich zur Veröffentlichung des Add-ons *Grand Prix 3 – Season 2000* hat Infogrames hier zu Lande den Preis für das Hauptprogramm *Grand Prix 3* auf rund 40 Mark reduziert. Geoff Crammonds Formel-1-Simulation haben wir in Ausgabe 9/00 mit 87 Prozent Spielspaß bewertet und ihm Gold verliehen. *Grand Prix 3* zählt neben *F1 Racing Championship* zur Genreferenz.

Info: www.infogrames.de



Fahren Sie gegen Schumi & Co. um die Meisterschaft.

15 Hits in einer Box

Budgetspiele Gold Games 5 im Amnarsch

Ubi Soft bietet ab November seine Compilation *Gold Games 5* für 70 Mark an. Sie finden in der Packung neben *Tony Hawk's Pro Skater 2* und dem Ego-Shooter *Star Trek: Voyager Elite Force* folgende Titel: *Die Siedler 3*, *Rainbow Six: Rogue Spear*, *Pro Rally 2001* und *Rayman 2*. Ebenfalls enthalten ist das Strategiespiel *Battle Isle: Der Andosia Konflikt*, das bereits jetzt einzeln nur noch 40 Mark kostet.

Info: www.ubisoft.de



Unschlagbar günstig: die Spielesammlung von Ubi Soft.

Unschlagbares Trio

Budgetspiele Eidos senkt die Preise.

Als Meisterdieb Garret schleichen Sie in *Dark Project 2* durch dunkle Gassen, brechen in Häuser ein und bestehlen die Reichen. Gespielt wird das

Action-Adventure aus der Ego-Perspektive, Konfrontationen mit Gegnern sollten Sie auf ein Minimum beschränken. Zum selben Preis – für 20 Mark –

bietet Eidos nun auch John Romeros Shooter *Daikatana* sowie das Adventure *The Nomad Soul* an.

Info: www.eidos.de

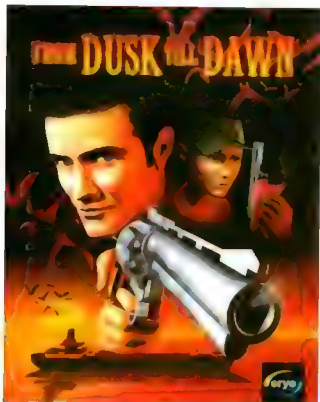


Außerdem /// Take 2 senkt zum zweiten Mal den Preis seines Action-Hits *Heavy Metal* F.A.K.K. 2. Mit 20 Mark sind Sie dabei. /// Novitas hat seine Billigserie Green Pepper um das Rennspiel *V-Rally* erweitert. Sämtliche Titel der Reihe kosten 12,95 Mark. ///

Ein Meister seines Fachs: Garret.

From Dusk Till Dawn

Gewinnspiel! Zehn Spiele werden verlost.



Im Oktober wandert das Action-Spiel *From Dusk Till Dawn* zum gleichnamigen Kinofilm über die Lantehen. Um jedoch bereits vor dem Erscheinungstermin Seth-Gecko-Anhängern die Vampir-Jagd kostenlos zu ermöglichen, verlosen wir in Zusammenarbeit mit Cryo und Modern Games zehn Exemplare des Spiels. Falls Sie einer der Glückspilze sein wollen, rufen Sie bis zum 14. September 2001 unter der Telefonnummer 0190/085868* an oder schicken Sie eine Postkarte an Computec Media AG, Stichwort: *From Dusk Till Dawn*, Roomstraße 21, 90429 Nürnberg und beantworten Sie folgende Frage: **Wie heißt der Bruder von Seth Gecko?**

Info: www.modern-games.de

* (Dieser Service der Computec Media AG kostet Sie 24 Pfennig die Minute und einmal DM 1.50)

Crimson Skies

Film Flugsimulation goes Hollywood



Die Geschichte von Pilot Nathan Zachary ist für eine Zelluloid-Version geplant.

Ab in die Wolken: Nachdem mehrere Rollen- und Actionspiele (*Tomb Raider*, *Final Fantasy*) ihren Weg auf die Filmleinwände fanden, steht nun eine Flugsimulation auf dem Programm. So sicherte sich DreamWorks Pictures die Rechte an *Crimson Skies* von Microsoft. Drehbuchautor und Produzent werden derzeit noch gesucht.

Info: www.cinescape.com

„Domina Ludens“ - Das Zockerweibchen

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig ansteigenden Menge der Zockerweibchen vor.

Name: Nadine
Beruf: Airline-Mitarbeiterin
Alter: 23 Jahre
Nickname: [IrOn]LEA
Homepage: iron-frauen-club.de
Lieblingsgenre: Ego-Shooter
Lieblingsspiel: *Counter-Strike*, indiziertes id-Spiel
Seit wann ich spiele:
Seit vier Jahren

Statement: Ein *Counter-Strike*-Match im Internet macht immer seltener Spaß, da man oft als Cheater (Schummler) beschimpft wird. Aber so was hält mich trotzdem nicht vom Zocken ab. Ich gehöre allerdings nicht zu den Leuten, die 24 Stunden vorm Rechner kleben. Am liebsten fahr ich mit ein paar Leuten auf eine LAN-Party, weil man dort am besten spielen kann und auch noch Spaß hat.

Sie sind oder kennen eine Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Dann schreiben Sie uns. Einfach Ihre persönlichen Steckbrief-Daten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bildstafel anhängen und als damit an leserbriefe@pccaction.de <<mailto:leserbriefe@pccaction.de>>. Konventionelle Briefe bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Die andere Hitparade



Fliegendes Blei

Als verdeckter Ermittler schießen Sie sich durch die gefährliche Unterwelt. Revolutionäre Grafik und eine ebenso spannende wie actiongeladene Spielgeschichte versprechen fesselnde Stunden vor dem PC.



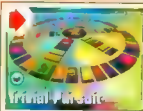
Frecher Mix

Zauberer mit Revolver und Dynamit treffen Sie im Rollenspiel *Arcanum* an. Die gelungene Charaktergestaltung und die freie Handlung bieten abwechslungsreichen Spielspaß. Aufgrund der angestaubten Grafik nur Platz 2.



Frontenklärung

Auf in die zweite Runde: Wieder einmal schicken Sie Ihre Blechiganten, die Mechs, in den Kampf. Das Echtzeitstrategiespiel erfordert durchdachte Taktiken und verzichtet auf Basisbau und Ressourcen-Management.



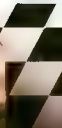
Familien-Spaß

Wozu erst auf dem Wohnzimmerisch Platz schaffen, wenn Sie *Trivial Pursuit* auch am Computer daddeln können? Drei Spieloptionen mit gesalzenen Fragen aus sechs Bereichen warten auf helle Köpfe.



Fragwürdig

In unzähligen Postkartenszenarien, die um 360 Grad drehbar sind, suchen Sie Ihre entfernte Verlobte. Zwar ist der Verlauf des Spieles weitgehend spannend, die zu lösenden Rätsel entbehren jedoch jeglicher Logik.



28. September
2001

Features:

- 11 klassische, berühmte Rallyewagen
- 42 spannende und fordernde Rennstrecken
- Single- & Arcade-Modus
- Extrem realistische Fahrphysik
- Multiplayer mit bis zu 6 Fahrer



Rally
Trophy

www.rallytrophy.de

Ich mein' ja nur



Alles umsonst?
Wer hätte gedacht, dass es so viele Spiele umsonst gibt? Ich spreche nicht von Warex-Seiten, von denen Geizhalse sich Raubkopien saugen: Nein, ich meine die Mini-Spiele, auf die ich im Rahmen der Recherche für „Untergrund-Spiele“ (S. 30 ff) gestoßen bin. Als Fan von 2D-Weltraum-Ballerspielen kam ich aus dem Staunen nicht mehr heraus: Das Genre boomt! Wer in der Lage ist, sein eigenes Spiel zu entwickeln, und kein Geld dafür will, braucht sich nicht den kommerziellen Wünschen eines Publishers zu beugen und kann auch eine „Pickel-Ausdruck-Simulation“ entwickeln (kein Scherz, ist auf der nächsten Cover-CD). Also Leute: Wer von euch programmiert einen Gedicht-Simulator für Herbert A. und mich? **Joachim Hesse**

BPJS ade?

Die Vorsitzende klärt auf.

Wie das Filmmagazin X-Rated vermeldete, geht das Gerücht um, die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften solle zum Ende des Jahres ihre Pforten schließen. Am Telefon entkräftete die BPJS-Vorsitzende Monssen-Engberding gegenüber PCA die Mutmaßungen: „Wir wissen davon nichts. Der betreffende Artikel ist vermutlich den Wunschvorstellungen des Verfassers entsprungen.“ **Info: BPJS, Kennedyallee 105-107, 53175 Bonn**



Eike Monssen-Engberding: Die BPJS bleibt weiter bestehen.

Eingestellt

Interplay streicht ersatzlos das Prestige-Projekt Torn.

Laut einer Meldung des Fachhandelsmagazins MCV wurden die Arbeiten am Rollenspiel Torn von Entwickler Black Isle (Neverwinter Nights) überraschend eingestellt. Ein Grund wurde nicht genannt. Fünf der 56 mit dem Spiel betrauten Mitarbeiter

wurden entlassen, die verbleibenden Mitglieder arbeiten bereits an anderen Spielen des US-Entwicklers. Noch vor kurzem hatte der deutsche Distributor Avalon Gerüchte um eine Einstellung des Spiels dementiert.

Info: <http://torn.blackisle.com>



Torn: Das Rollenspiel von Black Isle wird nicht fertig gestellt.

Ein JOB im SPIELE Business?

Du SUCHST ihn? Wir HABEN ihn!

Blackstar Interactive ist ein junger, schnell wachsender Publisher für interaktive Medien. Du kannst selbstständig arbeiten, bist belastbar, flexibel und interessiert dich für Spiele und Medien?

Die Zusammenarbeit mit bekannten Firmen wie Constantin Film, Web.de oder Pro 7 erfordert junge, kontaktfähige Mitglieder für unser kreatives Team in Worms als

Grafik- und Webdesigner/in

Du bist verantwortlich für die Erstellung, das Design und das Hosting von Websites, den Entwurf und die Realisierung von Katalogen, Verpackungen und anderen Werbemitteln.

Die Anforderungen für diesen kreativen und abwechslungsreichen Job sind u.a.:

- Fundierte Kenntnisse u.a. mit Photoshop, Quark Express, Adobe Illustrator, Flash
- Ausreichende Englischkenntnisse
- Kreativität und Erfahrung im Aufgabenbereich.

Special Operations Manager/in

Deine Aufgabe ist die Konzeptionierung, Realisierung und Betreuung spezieller Aktivitäten wie die Organisation von Events, die Planung und Verwirklichung von Messeauftritten, sowie die Betreuung von Projekten außerhalb der „normalen“ Geschäftsbereiche.

Die Anforderungen für diesen kreativen und abwechslungsreichen Job sind u.a.:

- Gute Englischkenntnisse
- Freundliches, kontaktfreudiges Wesen
- Erfahrung in der Medienbranche oder im Event-Management
- Ideenreichtum, Flexibilität und Belastbarkeit

Hat dich dein Interesse an einem Job geweckt, so übersende Deine aussagekräftigen Bewerbungsunterlagen an die Geschäftsleitung von Blackstar Interactive GmbH, Siegfriedstraße 44, D-67547 Worms



Am Haken

Team 17 unterschreibt bei Ubi Soft

Niels Bogdan von Ubi Soft: die Worms-Reihe eingekauft.

Ende Juli gab Vertriebsfirma Ubi Soft (Rayman 2) bekannt, dass die bekannte englische Entwickler Team 17 (Worms-Reihe) ein weltweites Publishing-Abkommen mit den Franzosen geschlossen habe. Bereits im Herbst dieses Jahres soll Worms Blast erscheinen. Der Partyspaß, bei dem sich Comicwürmer gegenseitig um die Ecke bringen müssen, soll erstmals in Echtzeit und in 3D erscheinen. Dazu Ubi Softs Pressesprecher Niels Bogdan: „Worms gehört seit jeher zu den beliebtesten Mehrspieler-Vergnügen.

Wir freuen uns, dass wir nun bald den nächsten Teil vertreiben dürfen.“

Info: www.ubisoft.de

Außerdem

/// Was in der vorherigen Ausgabe noch eine Vermutung war, ist nun Wirklichkeit geworden: Die Studios von **Ion Storm** in Dallas werden geschlossen, Tom Hall (Anachronox) und John Romero (DukeKatawa) gehen eigene Wege. /// Neues zur **Xbox**: Microsoft will bis Juni 2002 bis zu sechs Millionen Xbox weltweit ausliefern. /// Vor vier Monaten wurde die Spielredaktion von **TLC** an Ubi Soft verkauft, jetzt plant das Unternehmen, wieder in die Spielbranche einzusteigen. Dazu soll das hauseigene Label **Mindscape** reaktiviert werden. ///

AUSERKOREN VOM
SCHICKSAL

GEZEICHNET VOM
SCHRECKEN...

ERFÜLLT VON DER
PROPHEZEIUNG

BERUFEN ZUM
RETTEN

PS2
PlayStation 2

PC CD-ROM

Summoner



VERTRIEB: THQ Entertainment GmbH, Tel.: 0 21 31 / 607 - 0; Fax: 0 21 31 / 607 - 111



Volles Programm

Sie entwickeln in Ihrer Freizeit Spiele oder interessieren sich zumindest für das Thema? Na, dann haben Sie wohl etwas verpasst, denn am 28. und 29. Juli haben sich im Schwabenländle zahlreiche Nachwuchsentwickler getroffen, um Erfahrungen auszutauschen.

Der 15-jährige Daniel Geischl (links) hat uns sein Weltraum-Shooter-Projekt *SCS* gezeigt. Was *Adventure 3* ist, hat er allerdings nicht verraten.

Wer es bis ins abgelegene Freudental bei Stuttgart geschafft hatte, der war auch würdig, 15 Mark Eintritt zu bezahlen, um in die Schönenberghalle zu gelangen. Dort trudelten nach und nach 105 interessierte Personen zur Dusmania 2001 ein. Unter anderem auch Gerald Köhler

(Anstoss-Serie, *Fußballmanager 2002*), der sich auf der Suche nach einem Azubi als Fachinformatiker Anwendungsentwicklung bei EA befand. Aber Moment: Was bedeutet überhaupt „Dusmania“? „Dus“ heißt „Deutsche Untergrund-Spiele“, erklärt uns Daniel Mühlbacher, Webmaster von

Mitveranstalter www.undergrund-spiele.de. Bereits zum dritten Mal fand das Treffen statt, das kontinuierlich gewachsen ist. Neben einigen Diskussionsrunden mit Themen wie „Das Internet als Distributionsmöglichkeit“ wurden natürlich auch aktuelle Spielprojekte präsentiert (siehe Kas-

ten). Zum Teil gab es sogar einige interessante Sachen zu sehen.

Spaß am Spiel

Beispielsweise *Tank Hunter* machte grafisch einen viel versprechenden Eindruck. Kein Wunder, denn Designer Stefan Zerbst hat in seinem Buch *3D-*

Interview



Armin Gessert
von Spellbound
Software

sperados [Test in PCA 5/2001]. Wir entlockten dem Branchenveteran wertvolle Tipps für Jungentwickler

Neben dem Programmieremachwuchs gab es auch bekannte Gesichter auf der Dusmania 2001 zu sehen. Wir konnten uns für Sie mit Armin Gessert, dem Geschäftsführer und Eigentümer von Spellbound Software unterhalten. Eingen dürfte Armin noch wegen seiner Frühwerke *Gena Sisters* oder *Great Counts* ein Begriff sein, mittlerweile steht sein Name für Spiele wie *Airline Tycoon* oder *De-*

PC Games Wie bist du denn zur Spieleentwicklung gekommen? Gibt es da einen Kniff, der auch für Nachwuchstalente interessant wäre?

Armin Gessert: Einen Trick gibt es in diesem Sinne nicht. Der Witz ist eigentlich, dass ich Mechaniker und Elektriker gelernt habe, was ja noch nichts mit Informatik zu tun hat. Programmieren habe ich mir in meiner Freizeit autodidaktisch beigebracht, als ich vor 15, 16 Jahren als Lagerist gearbeitet habe. So habe ich kleine Spiele programmiert und mich bei Rainbow Arts*1 beworben

PC Games Kennt man davon etwas?

Armin Gessert: Nein. Das war nur Präsentationsmaterial, das ich eingesandt habe. Es waren zum Teil auch Fragmente wie eine kleine Scroll-Engine. Ich habe mir dafür damals zum Beispiel den Assembler-Code von *Paradroid* ausgedruckt und mich abends durch kilometerweise Listings durchgearbeitet und analysiert, wie das dort gemacht wurde. Da lag schon mal mein ganzes Zimmer voll Papier.

PC Games Würdest du das heutzutage genauso angehen?

Armin Gessert: Damals waren die Zeichen noch ein wenig anders als heute. Was ich auf jeden Fall nicht machen würde, ist zu versuchen, ein komplettes Spiel zu programmieren. Da fehlt dann meist sowieso der finanzielle Rückhalt. Ich würde zum Beispiel als Grafiker eher versuchen, in meiner Freizeit entsprechende Spielegrafiken zu machen und an die Entwicklungsstudios zu schicken. Wenn ich Programmierer wäre, würde ich im Programmiererbereich entsprechende kleine Programme machen. Da muss die Grafik auch nicht schön sein. Das Programm muss einfach zeigen, was jemand auf dem Kasten hat. Der Publisher oder Entwickler bewertet solches Material auch nicht wie ein Spiel; der das im Laden kauft und sagt „ist ja nicht so toll“, sondern er sieht das jobbezogen. Viele Anfänger machen den Fehler, dass sie gleich ein komplettes Spiel programmieren, in dem natürlich

Vorgestellte Werke

Hier die Projekte, die man im Rahmen der Dusmania 2001 bewundern durfte. Die Liste ist in alphabetischer Reihenfolge und erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit.

Projektname	Genre	Entwickler	Kontakt
Acrophly	2D-W/Sim	Lama Cru	www.lama-ware.de
Darkland	3D-Geschicklichkeit	Color Arts	www.colorarts.de
Die Germanen	3D-Strategie	Big Byte Software	www.bigbytesoftware.de
Die Verbotene Welt	2D-Echtzeitstrategie	Sechsta Sinn	www.sechsta-sinn.de
Eisenfaust	2D-Action	Not.ATric	www.notatric.de
Operation: Red Falcon	Half-Life-Mod	Red Falcon Soft	www.operationredfalcon.com
SCS	3D-Weltraum-Shooter	Nirwana	www.nirwana-gamesdevelopment.4d2.de
Taktis	2D-Shooter	Poke 53280, D	www.poke53280.de.vu
Tank Hunter	Ego-Shooter-Demon	Stefan Zerbst	www.stefanzerbst.de
V.V.L. Extrem	Ego-Shooter	CWR-Spiele	www.cwr-spiele.de
Weststorm	3D-Shooter	Banshee Int.	www.banshee-interactive.com

Spielprogrammierung mit Direct X schon bewiesen, dass er Ahnung von der Materie hat. Auch *Starlancer*-Klon *SCS* (das steht für *Space Combat Simulator*) sah nicht schlecht aus. Das Spiel befindet sich zwar erst in einer frühen Entwicklungsphase, doch Jung-Hersteller Nirwana zeigte mit der selbst entwickelten Engine sein Können. Dass man nicht unbedingt C++ beherrschen muss, um ein Spiel zu entwickeln, bewiesen Michael Karg und Thomas Gortler mit *Darkland*. Das Spiel, in dem man eine Kugel durch eine 3D-Landschaft lenkt, wird komplett mit Darkbasic erstellt. Die Bamberger haben dieses Programmier-Tool für Einsteiger übrigens für den Publisher CDV ins Deutsche übersetzt.

Das Programm soll noch dieses Jahr erscheinen. Damit angefangene Spiele nicht als halb fertige Demos enden, rät Dusmania-Besucher Michael Haar vom Frankfurter Entwickler Neon (*Mr. Nutz*, *Tunnel B1*): „Einfache Spielen machen! Warum immer gleich *Quake* übertreffen wollen? Macht etwas, das auch fertig werden kann. Ein gutes *Tetris* reicht vielleicht schon für ein Praktikum oder einen Job.“

Organisationslücken

Letztendlich waren die meisten Teilnehmer zufrieden mit der Veranstaltung, denn man konnte sich endlich einmal persönlich kennen lernen und Erfahrungen austauschen. Wer nicht so schlau war, eigene Getränke und Speisen mitzu-

bringen, musste dabei allerdings mit der überbeurten Hallenbewirtung vorlieb nehmen. Darüber hinaus hätten die Kosten für die zum Teil von weit her angereisten Gäste moderater ausfallen können, wenn etwa die Sponsorengelder der Vulpine GmbH in die Saalmiete statt in eine Verlosung investiert worden wären. „Wir hätten sicherlich auch noch etwas springen lassen, wenn man uns angesprochen hätte“, ließ zudem *Desperados*-Entwickler Armin Gessert durchblicken. Alles in allem genug Verbesserungs-spielraum für die nächste Veranstaltung. Daniel Mühlbacher blickte dennoch zuversichtlich in die Zukunft: „2002 treffen wir uns auf alle Fälle wieder.“

Joachim Hesse

viele Fehler drin sind. Viele wollen nicht sich selbst verkaufen, sondern gleich ein fertiges Produkt. Doch das ist falsch.

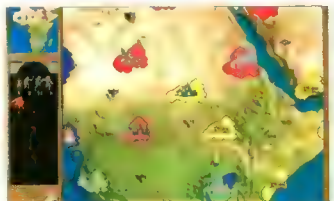
PC 9.101 Worauf muss ein junger Entwickler denn achten, damit seine Arbeiten auch wirklich auf den richtigen Festplatten landen?

Armin Gessert: Man muss den anderen natürlich erst mal davon überzeugen, dass er sich die Sachen auch ansieht, und da ist zunächst die Form wichtig. Das fängt bei einem Anschreiben an. Wenn dort 30 Fehler drin sind, fällt es schwer, zu glauben, dass das wirklich der supertolle Programmierer ist, für den er sich ausblät. Dann soll er das lieber von einer Freundin schreiben lassen, wenn er das nicht selbst schafft. Wenn jemand eine CD schickt, die nicht beschriftet ist, dann sind das so kleine Feinheiten, die negativ aufstoßen: Ich habe tonnenweise CDs bei mir liegen, da geht eine unbeschriftete CD leicht unter. Ich habe auch schon Sachen zugeschickt bekommen, da war ein Virus drauf. So etwas darf nicht

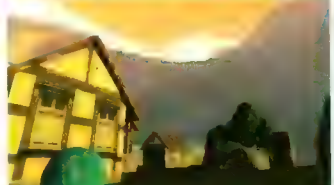
passieren. Wenn man von sich überzeugt ist, empfehle ich euch durchaus nochmal nachzuheken, mal höflich anzurufen und zu fragen, wie es der Bewerbung geht. Es gab Zeiten, da habe ich 40-50 Bewerbungen gehabt und da sind bestimmt auch ein paar gute Leute untergegangen

PC 9.101 Viele Entwickler knüpfen heutzutage ihre Kontakte ja im Internet. Sind da Veranstaltungen wie die Dusmania überhaupt noch nötig?

Armin Gessert: Es ist wichtig, Ansprechpartner zu haben und sich auch gegenseitig mal den Erfolg zeigen zu können. Das ist ganz, ganz toll für die Motivation und geht am besten vor Ort. Wenn das hier allerdings auch als Jobbörse funktionieren soll, dann darf man seine Tische nicht so hinstellen, dass keiner in den Bildschirm reingucken kann. Ich hätte zum Beispiel kein Problem damit, auch mal einen Praktikumsplatz oder mehr an jemand zu vergeben, der mir seine eigene kleine 3D-Engine vorführt



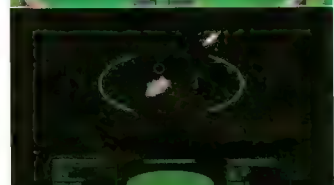
Acrophly



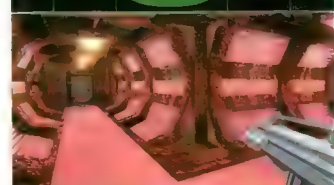
Darkland



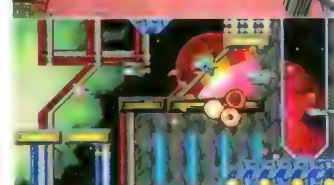
Eisenfaust



SCS



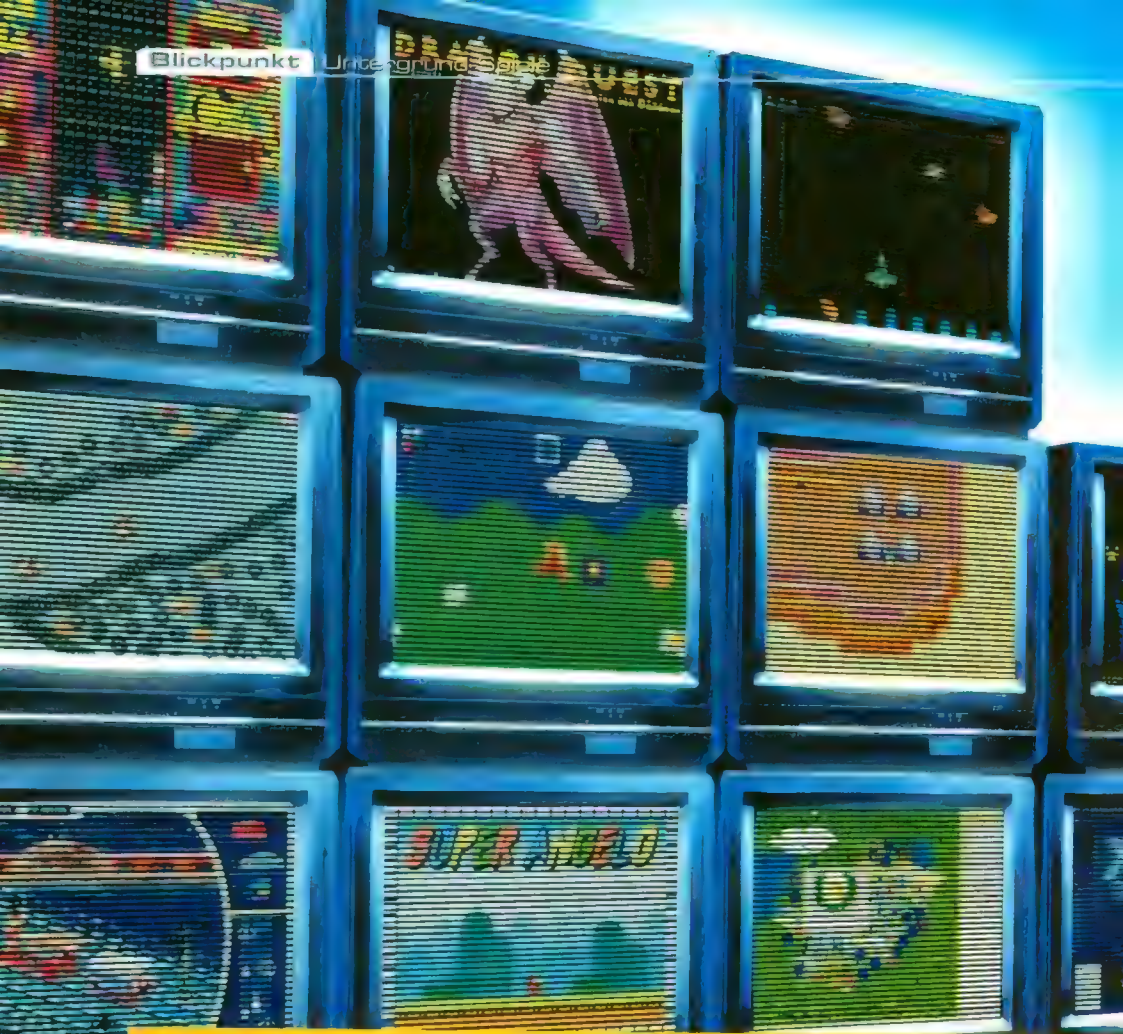
V.V.L. Extrem



Taktis



Tank Hunter



**Ed Bartlett,
Chef-Designer
Xenon 2000**

Wir haben für Sie mit Ed Bartlett von den Bitmap Brothers (www.bitmap-brothers.co.uk) gesprochen. Der 25-jährige Engländer hat für uns eine Special Edi-

tion des hauseigenen Ballerspiels *Xenon 2000* kreiert, die auf der Cover-CD spielbereit auf Sie wartet. In der nächsten Ausgabe verraten wir Ihnen übrigens, wie Sie ein Spiel wie *Xenon 2000* selbst programmieren können: Die Bitmap Brothers haben geplaudert!

PC-MAGAZIN Wir haben bestimmt noch einige Leser, die sich an die Ballerspiele *Xenon* und *Xenon 2 Mega* erinnern. Ist *Xenon 2000* der offizielle Nachfolger zu diesen Titeln?

Ed Bartlett: Es ist nicht wirklich ein vollwertiger Nachfolger; es ist mehr wie „Xenon 2.5“. Im Grunde ist es ein einzelner, langer Level, der den Spieler vom Weltraum durch ein Asteroiden-Feld und in den Kern eines verseuchten Planeten führt. Dort wartet dann ein entsprechend großer Endboss

PC-MAGAZIN Wie lange dauert es denn, ein Spiel wie *Xenon 2000* zu programmieren, und wie viele Personen waren daran beteiligt?

Ed Bartlett: Das gesamte Team, besteht aus mir;

Programmierer John Phillips, dem Designer der Original-*Xenon*-Serie Mark Coleman und Sound-Entwickler Chris Maule. Wir haben die ganze Arbeit in unserer Freizeit gemacht – in einem Zeitraum von etwa sechs Monaten. Das schließt auch das Schreiben des Tutorials ein (Anm. d. Red.: das wir in der nächsten Ausgabe bringen). Es war eine nette Abwechslung von der Plackerei, den riesigen Teams und engen Abgabeterminen, die man hat, wenn man heutzutage einen Spitzentitel entwickelt.

DIE RÜCKKEHR DER MINI-SPIELE

Ein Bekannter will Ihnen kopierte Spiele andrehen? „Schäbiger Raubkopierer“, werden Sie jetzt vielleicht denken. Doch vielleicht tun Sie dem Mann Unrecht, denn bei manchen Spielen sind Kopien ausdrücklich erwünscht!



Jeder fängt mal klein an und nicht für jedes Spiel findet sich gleich eine Vertriebsfirma. Es gibt sogar Spieledesigner, die machen Spiele nicht, um damit Geld zu scheitern. Nein, die machen das aus purem Idealismus oder zur Entspannung. „Freeware“ nennt man solche Programme, die der Autor ausdrücklich zum kostenlosen Duplizieren freigegeben hat. Statt abends vor dem Fernseher zu versumpfen, sitzen überall auf der Welt Menschen vor Monitoren und erweitern ihre Quellcode-Sammlung so lange, bis irgendwann ein Spiel draus wird. Wir haben einige dieser

Werke für Sie auf der Cover-CD zusammengestellt.

Bis aus Nippon

Während unserer Recherche sind wir sogar auf einige tolle Perlen gestoßen, die noch vor ein paar Jahren problemlos als Vollpreisspiele über die Ladenreihe gewandert wären. So was gibt es jetzt umsonst, dem Internet sei Dank! Überhaupt hat das Internet einiges zur Verbreitung der meist kleineren Programme beigetragen. Während vor knapp zehn Jahren ein selbst gemachtes Spiel allenfalls per Diskette mit Freunden getauscht werden konnte, steht

den Hobby-Entwicklern heute das Internet als weitweiter Distributionskanal offen. Selbst im fernen Japan wurden wir fündig und holten per E-Mail von den dortigen Programmierern Freigabe ein, damit wir deren Spiele auf unsere Cover-CD packen dürfen. Unter den Programmen auf der CD sind übrigens auch einige „Shareware“-Produkte. Wenn Ihnen in so einem Fall das Spiel zusagt, können Sie sich beim Autor registrieren lassen und bekommen entweder umsonst oder gegen einen geringen Aufpreis eine erweiterte Fassung zur Verfügung gestellt. Ein fairer Handel!

Interview mit Xenon 2000-Designer Ed Bartlett

PC 100 Was gefällt dir am meisten an Xenon 2000?

Ed Bartlett: Abgesehen von den prächtigen Grafiken denke ich, es ist diese „Nur noch einmal“-Qualität, die alle guten 2D-Shooter haben müssen. Wir versuchen, diese süchtig machende Spielhallenqualität in allen unseren Titeln zustande zu bringen. Unser jüngster Titel *Z2: Steel Soldiers* ist ein gutes Beispiel dafür. Mal abgesehen davon bemühen wir uns immer, dass unsere Spiele einfach Spaß machen.

PC 100 Denkst du, dass es mittlerweile überhaupt noch einen Platz für Ballerspiele dieser Art gibt?

Ed Bartlett: Ich denke, es wird immer einen sicheren Platz für solche Spiele geben, weil sie einfach Spaß machen. Natürlich sind es keine Massenmarkt-Produkte mehr wie in den 80ern, aber es gibt immer noch Firmen wie den japanischen Entwickler Treasure, die Ballerspiele zu neuen Höchstleistungen treiben. Neue Plattformen wie der Game Boy Advance sind ebenfalls ideal, um einem jüngeren

Publikum die klassischen Spiele und Genres wie Shoot-'em-up-Spiele wieder näher zu bringen. Wir werden zum Beispiel in den kommenden Monaten einige unserer Klassiker wie *Xenon* neu aufliegen.

PC 100 Hast du noch eine persönliche Sache, die du unseren Lesern gerne mitteilen möchtest?

Ed Bartlett: Ja. Herzlichen Glückwunsch zum besten Rennfahrer, der jemals gelebt hat. Schumis Fähigkeiten verblüffen mich immer wieder aufs Neue.



Mit dem Raumschiff unterwegs in *Xenon 2000*: Das komplette Spiel finden Sie auf der Cover-CD.

Online im Internet zocken

Es gibt auch Untergrund-Spiele, die wir Ihnen nicht auf der Cover-CD liefern können. Das sind solche Spiele, die nur online im Internet geockt wer-

den können. Eines der besten nennt sich *Robo Bombo* auf www.robobombo.com. Der 2D-Shooter wartet mit interessanten Angriffswellen, gutem Sound und beträchtlichem Umfang auf. Wer sich in die High-



Das U-Boot in Robo Bombo: der erste Endgegner im Spiel.

score-Liste eintragen will, muss schon ordentlich üben und Zeit investieren.

Nostalgische Träume

Was besonders auffällt, ist, dass sich kommerziell bereits begrabene Genres (wie etwa das klassische 2D-Ballerspiel) im semiprofessionellen Bereich der Hobby-Spiele-entwicklung noch äußerster Beliebtheit erfreuen. Totgesagte leben eben doch länger. Bitte werfen Sie in diesem Zusammenhang auch einen

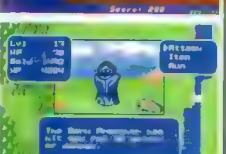
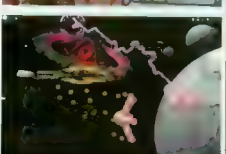
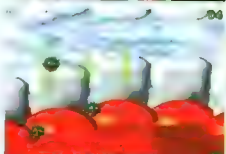
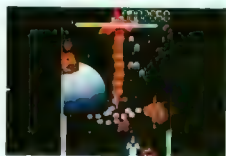
Blick auf das Interview mit Ed Bartlett von dem bekannten englischen Programmiererteam The Bitmap Brothers (*Speedball*, 2). Von denen haben wir für diese Ausgabe nämlich das Spiel *Xenon 2000* für die Cover-CD bekommen. Wenn alles klappt, karren wir für Sie bereits in der nächsten Ausgabe die zweite Fuhrre Untergrund-Spiele zu Ihrem Rechner. Doch jetzt erst einmal viel Spaß mit den 60 Programmen dieser Ausgabe!

Joachim Hesse

60 Spiele auf CD-ROM

Wir haben im Bereich „Tools“ für Sie ganze 60 Untergrund-Spiele auf die CD gepackt. Wer sich jetzt noch über das Sommerloch beschwert, hat es nicht besser verdient. Hier noch einige Internet-Adressen, über die Sie Kontakt zu den Programmierern aufnehmen können. Zumindest Englisch ist meistens aber Pflicht, um sich halbwegs verständlich zu machen

Another Zero
www.geocities.com/SiliconValley-Bay/6404
Buggers
<http://www.dlsproductions.com>
Cavity Crusade und zahlreiche andere Spiele von Jordan Bieber
<http://www.biebersoft.com>
Chromium B S U
www.reptilelabour.com/software/chromium/index.htm
Cyberforce und Raging Blue
<http://www.te/itbe>
Die Legende der Sindai, DQ 1 und DQ 2
<http://demon.netrix.de>
Earth Force
<http://earthforce.nervo.org/english/main.html>
Gray Ollivits Darts und zahlreiche anderen Spiele des Hobby-Programmierers
www.adders.org/freeware
Hyperium
www.buggysoftware.com/hyperium
Intensity XS
<http://www.midnightenergy.com/intensity/main.htm>
NetTetris
<http://www.geocities.com/RainForest/6856>
Snoball Fight, Tournament Pong etc
www.mvdssoftware.com
Snok
<http://snok.demonews.com>
Space Tripper
www.pompom.org.uk
Super Worms und andere. Das Spiel Charlie the Duck kann dort übrigens umsonst zur Vollversion freigeschaltet werden
www.wieringsoftware.nl
The Second Chance for Markind
www.hinum.com/tsc
Warrior Dragon
www.lumental.com



Ein halb rasierter Gumpf

Ganz uneigennützig sind einige der kleinen Spiele nicht. Besonders die Phenomedia AG hat sich mit Werbespielen hervorgetan. Mit der *Moorhuhrn*-Serie gelang den Bochumern ihr bisher größtes Werbe-Coup. Doch das ist längst nicht alles: Auch Spiele wie *Ede Kowalski* (für die Elektrotechnikfirma ETS), *Kick out Polo* (für die Unicef) oder *Razer Gumpfs* (für das österreichische Energieversorgungsunternehmen

Werbespiele

EVN) stammen von Phenomedia. Die *Razer Gumpfs* haben wir für Sie auf CD gebannt. Auf www.evn.at dürfen Sie sogar an einer Online-Meisterschaft hierzu teilnehmen. Auf der Seite gibt es zudem noch einen kostenlosen Gumpf-Bildschirmsschoner. Ein weiteres Werbespiel finden Sie auf unserer Cover-CD mit *Starlight Racing*, einem amüsanten Rennspiel, mit dem für die Musical-Seite www.stella.de geworben wird.

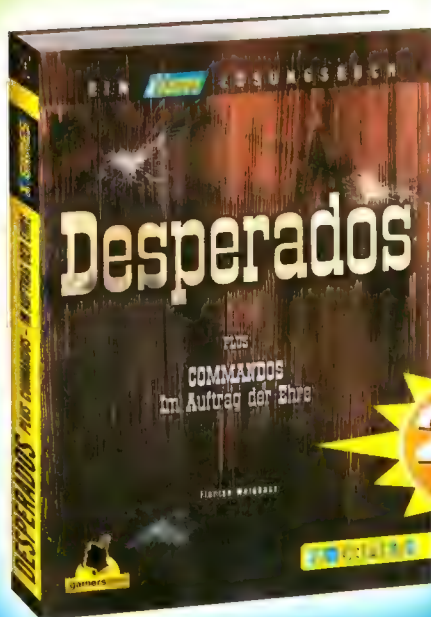


Die Razer Gumpfs von der CD: Der Spieler rasiert kleine Fellballe, um zu punkten.

Games **&** **X GAMES**

Florian Weidhase
Black & White
plus Die Siedler 4
 DAS Lösungsbuch zum meist
 erwarteten Spiel des Jahres

ISBN 3-8272-9106-2
 ca. 180 Seiten



Florian Weidhase
Desperados plus Commandos
plus Im Auftrag der Ehre

ISBN 3-8272-9107-0
 ca. 180 Seiten

24,95 DM
 (ab 182,- inkl. MwSt.)

(ab 182,- inkl. MwSt.)



24,95 DM
 (ab 182,- inkl. MwSt.)

(ab 182,- inkl. MwSt.)

BESTELLCOUPON

Hiermit bestelle ich zur Lieferung frei Haus:

- ☐ **Black & White**
 Best.-Nr. 29106 DM 24,95
- ☐ **Desperados**
 Best.-Nr. 29107 DM 24,95

Liefer- und Rechnungsanschrift:

Name

Straße

PLZ, Ort

Die Bezahlung erfolgt per Lastschrift:

Bank

BLZ: _____

Konto-Nr.

Datum, Unterschrift

Bestell-Hotline: 0 89 / 4 60 03-222

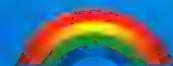
Pearson Education Deutschland GmbH

Kundenservice

Martin-Kollar-Str. 10-12

81829 München

www.mut.de



Markt Technik EINFACH BESSER.

Vertrieb Deutschland und Österreich: Markt Technik, Postfach 10 15 53, D-81829 München, Tel. 089/46003-222, Fax 089/46003-223, E-Mail: bestellung@mut.de

Vertrieb Schweiz: Markt Technik, Postfach 10 15 53, D-81829 München, Tel. 089/46003-222, Fax 089/46003-223, E-Mail: bestellung@mut.de

Markt Technik ist ein Unternehmen der Pearson Education Deutschland GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Druck: Markt Technik, München.



Mach's dir selbst!

Wer nicht kriegt, was er sich wünscht, muss es sich eben selbst machen. Das dachte sich auch Thomas Werth, programmierte ein eigenes Spiel und verwurstete den Ego-Shooter gleich als Diplomarbeit.



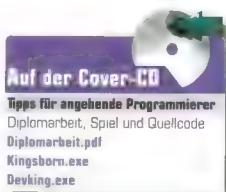
Selbst grafische Spielereien wie Spiegel fehlen nicht.

Um die zweideutige Formulierung weiter auszulutschen: Machen Sie sich's doch auch mal selbst! Die Diplomarbeit von Thomas Werth (www.natom.de) aus Unna kann Ihnen helfen. Schließlich war es das Ziel des 24-jährigen, eine Art Anleitung für angehende Spielermacher zu schaffen. Neben dem Spiel *Kingsborn* gehört zu der Diplomarbeit der Quelltext und eine über 100 Seiten starke Dokumentation, die erklärt, wie das Ganze funktioniert. Für gnadenlose Laien, so der Westfale, sei es möglicherweise etwas starker Tobak. Wer sich aber reinkniet und beispielsweise weitere Quellen im Internet bemüht oder schon ein klein wenig Erfahrung hat, sollte prima klarkommen. Das Dokument, das Spiel und den Quelltext haben wir für Sie auf die Cover-CD gepackt.

Traumjob

Stammleser erinnern sich vielleicht, dass wir Thomas und sein Spiel bereits in PCA 2/2001 kurz vorgestellt haben. Damals sprach er von seinem Traum, professioneller Entwickler zu werden. Siehe da: Jetzt ist er bei Ascaron beschäftigt und für einen wichtigen Programmpart von *Anstoss 4* verantwortlich. „Für den Einstieg hat mir *Kingsborn* mehr geholfen als mein Diplom“, sagt er. Sehen Sie? Es kann lohnen, es sich manchmal selbst zu machen. Worauf warten Sie noch?

Harald Fränkel



WARTEN SIE SCHON LANGE AUF DIE FORTSETZUNG?

FROM DUSK TILL DAWN

Jetzt können Sie selber
Vampire jagen!

Holen Sie sich
FROM DUSK TILL DAWN – Das Game



Im Vertrieb exklusiv bei **MODERN GAMES**
info@modern-games.com



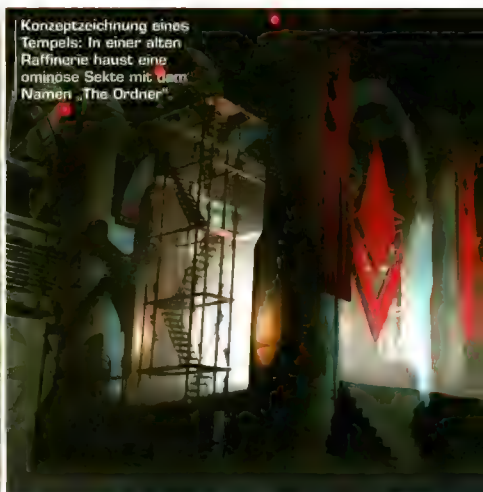
Erhältlich bei Ihrem Fach- und Einzelhändler



Nein, hier ein Model abzubilden, ist keine billige Masche, um Männer zum Lesen des Artikels zu bewegen: In Deus Ex 2 können Sie auf Wunsch eine weibliche Spielfigur steuern!



Der erste achte Screenshot von Deus Ex zeigt einen futuristischen Marktplatz, der zu Beginn eine wichtige Rolle spielt. Im jetzigen Entwicklungsstadium ist er noch unbeliebt.



Konzeptzeichnung eines Tempels: In einer alten Raffinerie haust eine ominöse Sekte mit dem Namen „The Ordner“.

DAMEN- WAHL

Fakten

Deus Ex 2

- Unreal-2-Engine
- Texturen in 2.048x2.048-Auflösung
- Story knüpft an den ersten Teil an
- Eine Mission in Deutschland
- Wahlweise Frau als Spielcharakter

Einst durften nur Männer die Welt retten. Doch diese Zeiten sind längst vorbei. Auch Deus Ex 2 geht mit der Emanzipation und bringt eine Heldin ins Spiel. Nein, nein! Nicht gleich weinen, verehrte Herren – wer Mr. Denton lieb hat, kann nach wie vor mit ihm ins Abenteuer starten.

Hat ION Storms Firmenchef Warren Spector eine selbstbewusste Lebensabschnittsgefährtin zu Hause, die ihn mit dem Nudelholz überredete, Spielern bei der Fortsetzung des grandiosen Deus Ex wählen zu lassen, ob sie den Agententhiller aus der Sicht eines Mannes oder einer Frau erleben wollen? Wir wissen es nicht.

Geplant war dies eigentlich bereits beim ersten Teil, doch dann wurde die Idee aus technischen Gründen fallen gelassen. Angeblich hätten die nötigen zusätzlichen Grafiken nicht mehr auf eine CD gepasst. Fest steht, dass der Helden-Name JC Denton schon in Deus Ex 1 geschickt gewählt war – die Initialen könnten beispielsweise ja auch



Kunstvolle Charakterstudien: Links sind die beiden wählbaren Spielfiguren zu sehen, rechts zwei Wissenschafter.

Judith Claudia bedeuten, oder? Doch lassen wir das. Fragen wir uns lieber, was momentan in Austin (Texas) geschieht.

Story geht weiter

Die Hintergrundgeschichte von *Deus Ex 2* beginnt dort, wo die des Vorgängers endete. Kenner werden kritisieren, dass das keine wirklich nützliche Information ist. Warum? Nun, *Deus Ex* bot seinerzeit drei mögliche Enden; je nachdem, was der Spieler während des Abenteuers so getrieben hat. Welcher Schluss ist es denn? Diesbezüglich lässt uns Entwickler ION Storm noch im Unklaren. Das

ändert aber nichts an der Tatsache, dass Fans sich erneut auf das freuen dürfen, was das Original ausmachte: auf ein Spiel, das unglaublich viel Handlungsfreiheit und mehrere Lösungsmöglichkeiten bietet. Sie steuern einen Cyborg-Agenten aus der Ich-Perspektive, dürfen dank der Rollenspielelemente seine Fertigkeiten verbessern und somit beeinflussen, wie er sich entwickelt. Nicht zu vergessen die Nano-Implantate, mittels derer Ihr Charakter zum Superheld mutiert. Es gibt unter anderem Chips, durch die er so weit springt wie ein Puma, bei Nacht so gut sieht wie eine Eule

oder unempfindlicher gegen Kugeln ist.

Bewährtes Spielprinzip

Die Gedanken sind frei: Sie kommen als Ballerfreund ebenso zum Erfolg wie als Kopfgesteuerter – schließlich dürfen Sie auch Schlösser knacken, Feinden schleichend aus dem Weg gehen und Computer hacken. Oder Sie gelangen durch Gespräche mit Nichtspielercharakteren an nötige Informationen. Natürlich will ION Storm eine ganze Reihe neuer Fähigkeiten, Waffen und Ausrüstungsgegenstände in die Fortsetzung integrieren. Am eigentlichen Spiel-

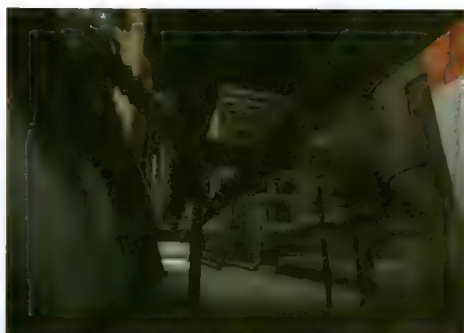
prinzip wird dagegen kaum gerüttelt. Auch die futuristischen und trotzdem realistischen, weitgehend städtischen Schauplätze sind erneut mit von der Partie.

Einsatz in Trier

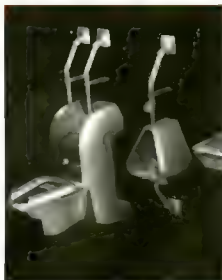
Während Sie in *Deus Ex* unter anderem in New York und Paris unterwegs waren, um eine Verschwörung aufzuklären, schlägt es Denton diesmal wahrscheinlich auch nach Deutschland. „Ich habe dort vier Jahre lang gelebt und es geliebt. Falls mich die US-Regierung jemals aus dem Land wirft (Verschwinde, Hexer!), möchte ich wieder nach Deutschland“, witzelt Projekt-Leiter Harvey Smith. „In Trier gibt es alte, beeindruckende Bauwerke. Du kannst das Alter der Steine und die Geschichte förmlich fühlen. Die römischen Ruinen im Herzen einer interessanten deutschen Stadt bieten eine ganze Palette an Gameplay- und Storyelementen.“ Das Team habe bereits darüber diskutiert, die Stadt Trier als Ortlichkeit für eine Mission auszuwählen. Designer Steve Powers, der für den ersten Teil Hongkong gestaltete, führe derzeit Recherchen durch und setze erste Architekturen testhalber als Programmcode um. Harvey Smith weiter: „Ich darf noch nicht verraten, was bei der Mission geschieht, aber es wird dramatisch. Okay, einen Vorgeschmack kann ich geben: Der Spieler wird dort unter ande-



Wie im ersten Teil gibt es Militärroboter. Diesmal sind sie aber so groß, dass man zwischen ihren Beinen durchlaufen kann.



Neulich in einer Raffinerie: Agent Denton wird sich wohl einen Weg durch das Gewirr von Rohren suchen müssen.



In *Deus Ex 2* sollen noch mehr Objekte benutzbar sein. Da machen die Entwickler selbst bei den Toilettenräumen nicht Halt.

rem Charaktere aus dem ersten Teil wiedertreffen ..."

Gen-Getier

Deus Ex 2 soll wieder ein glaubwürdiges Universum simulieren. „Wir denken, dass ein Spieler vergisst, dass er in einer Kunstwelt unterwegs ist, wenn er Gegenden erkunden darf, die er bereits in Wirklichkeit gesehen hat oder die authentische Schwingungen verbreiten“, sagt Harvey Smith. Kein Wunder, wollte sein Boss Spector doch schon immer Welten simulieren und keine Ratsel. Trotzdem bleibt der Hang zur Science-Fiction. Wie wird die Welt sein, wenn Firmen genetisch manipulierte, synthetische Kreaturen züchten können, indem sie ihre DNA mit nanotechnologischem Werkzeug verändern? „In *Deus Ex 2* haben wir solche Tiere. Die Karkian und die Greasel und weitere neue Lebensformen.“

Fotorealistisch

Damit alles auch gut aussieht, hat ION Storm die *Unreal 2*-Engine gekauft. Angeblich können mit deren Technik maximal 40.000 Grafikbauteile (Polygone) gleichzeitig angezeigt werden – im Vorgänger war es ein Zehntel davon. Fotorealistische Texturen mit einer Auflösung von 2.048x2.048 Bildpunkten sollen den Rest erledigen (momentan ist eine Auflösung von 256x256 gängig). Klingt vielversprechend, oder?

Harald Fränkel

LICHTGESTALT

Wing Commander, *Ultima 6* und 7, *Ultima Underworld 1* und 2, *Privateer*, *System Shock*, *Dark Project*, *Deus Ex* – Warren Spector hatte bei etlichen Klassikern seine genialen Finger im Spiel. Wir führten ein Exklusiv-Interview mit dem Action-Papst.

PC Als wir dich vor der Veröffentlichung von *Deus Ex* fragten, was du als Nächstes machen willst, sprachst du von einem Fantasy-Titel. Was ist daraus geworden? Oder dürfen wir gar in *Deus Ex 2* Fantasy-Elemente erwarten?

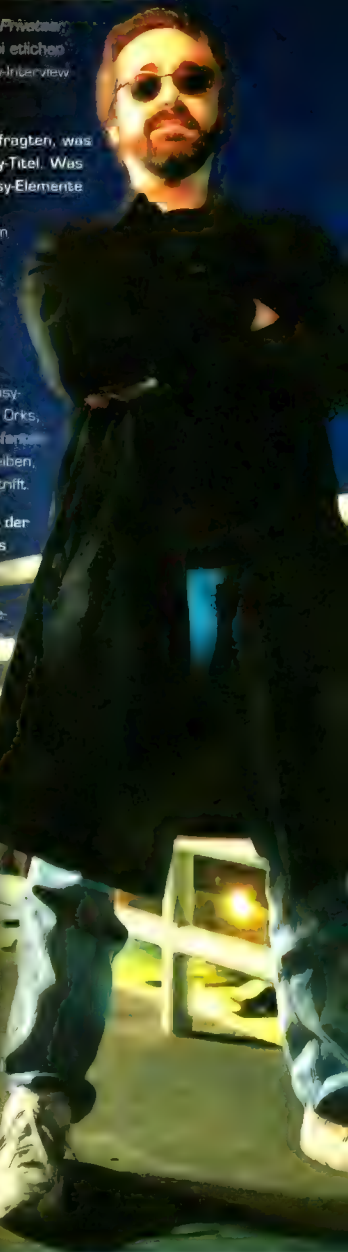
Warren Spector: Das Fantasy-Spiel rumort nach wie vor in meinem Hintarkopf. Eines Tages werde ich mich ans Werk machen. Momentan habe ich genug damit zu tun, unser Entwicklerstudio auszubauen sowie mit den *Deus Ex 2* und *Dark Project 3* Teams daran zu arbeiten, dass sie in der Spur bleiben. Sobald wir unsere derzeitige rasante Wechselphase durch haben und gut in der Produktion liegen, denke ich wieder über das Fantasy-Spiel nach. Wenn man fragt, ob in *Deus Ex 2* irgendwelche Ausflüge in Fantasy-Welten geplant sind, lautet die Antwort nein – nicht im Sinne von Orks, Elfen oder Drachen. Aber selbstverständlich besaß *Deus Ex* viele fantastische Elemente – und *Deus Ex 2* soll die Grenzen weiter vorantreiben, was das Spielen in einer „realistischen, aber futuristischen Welt“ betrifft.

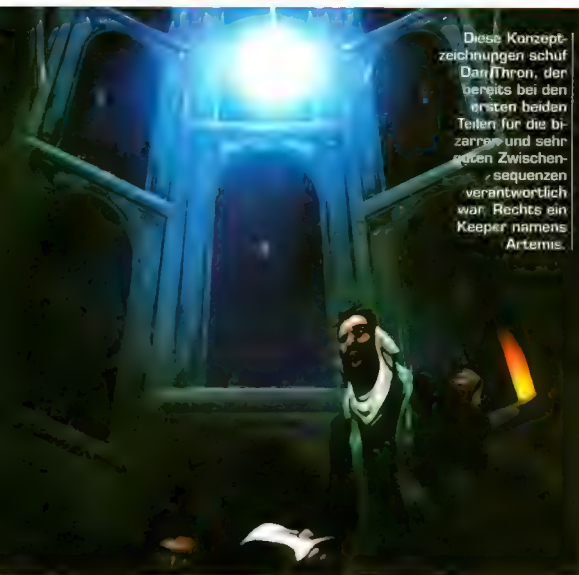
PC Kommen wir zu *Dark Project*. Nach der Schließung der Looking Glass Studios fürchteten viele Spieler, es würde niemals einen dritten Teil geben. Wie schnell kamen du und Eidos zu einer Entscheidung, die Serie am Leben zu halten?

Warren Spector: Die Entscheidung, die Lizenz zu kaufen, fiel nahezu sofort – kurz nachdem die Meldung über Looking Glass an die Öffentlichkeit kam. Es fand eine Versteigerung statt und Eidos gab ein hohes Gebot ab. Als sie die Rechte erworben hatten, war es nur logisch, die Entwickler nach Austin zu holen. Zuerst ist meine persönliche Begeisterung für die Serie sehr groß. Abgesehen davon existieren nicht viele Firmen, die ausreichend Sachkenntnis besitzen, um einem Spiel wie *Dark Project* gerecht zu werden. Da war Looking Glass, da sind wir – und vielleicht noch Irrational Games [u.a. *System Shock 2*, *Anno*, d. Red.] Das war mir klar. Ich hätte mich umgebracht, wenn die *Dark Project*-Reihe an jemand anderen gegangen wäre, der nicht geeignet ist, solche eine tief schürfende Simulation zu produzieren. Ich machte Eidos natürlich klar, dass ich die Lizenz will. Ich bin glücklich, heute sagen zu können, dass sie mich gehört haben.

PC Arbeiten andere ehemalige Designer der Looking Glass Studios mit dir an *Dark Project 3*?

Warren Spector: Klar. Ich wäre beschrien, gäwess, ein *Dark Project*-Spiel anzufangen, ohne einige Leute aus dem Original-Team mit an Bord zu holen. *Dark Project* ist nicht wie andere Titel. Es funktioniert nicht, ein Team aus Luft zu formen und zu erwarten, dass es das locker auf die Reihe bringt. Ich brauchte so viele erfahrene Leute wie nur möglich. Das Erste und Wichtigste war, einen Projektleiter einzustellen. Glücklicherweise konnte ich Randy Smith überzeugen, einen führenden Designer bei Looking Glass und erprobten „Masterdiel“.





Diese Konzeptzeichnungen schuf Dan Thron, der bereits bei den ersten beiden Teilen für die bizarren und sehr guten Zwischensequenzen verantwortlich war. Rechts ein Keeper namens Artemis.



SCHLEICH DICH!

Im Prinzip ist Garrett ein feiger Hund. Statt heldenhaft im Zweikampf zu versagen, schleicht er sich lieber, um seine Feinde hinterrücks abzumurksen. Trotzdem genießt der Spargel-Tarzan viel Zuneigung, und als Hersteller Looking Glass Pleite ging, war das Gezeter groß. Doch der Meisterdieb lebt!

Fakten Dark Project 3

- Modifizierte Unreal-2-Engine
- 100-mal mehr grafische Bauteile
- Ex-Entwickler des Originals beteiligt
- Komplette neue künstliche Intelligenz
- Neue Ausrüstungsgegenstände

Als Looking Glass starb, drohte auch Garrett der Heldentod aus Geldmangel. Dann wurde er glücklicherweise von ION Storm adoptiert (lesen Sie dazu auch das Interview auf

S. 39) und wahrscheinlich war das letztendlich sogar ein Glücksfall. Immerhin erhält der Held der bislang einzigen Schleisimulation jetzt eine optische Radikalkur. Die Unreal 2-Grafik-



Ja, hier ein Mädel abzubilden, ist eine billige Masche, um Männer zum Lesen des Artikels zu bewegen. In Dark Project 3 können Sie nur Meisterdieb Garrett als Spielfigur steuern.



Noch sieht dieses Zimmer mager aus. Doch die Macher wollen die Grafikqualität noch verdoppeln.



Garrett geht meistens wieder nachts auf Tour. In diesem Wald spendet nur der Mond Licht.

Engine dürfte eine der wenigen Schwächen ausmerzen, unter denen beide Vorgänger litten. Im Vergleich zum zweiten Teil könnten 100-mal mehr Polygone dargestellt werden, heißt es. Und: „Das Projekt unterliegt auch deutlich weniger Einschränkungen, was Budget und Zeitplan betrifft, als dies in den letzten Tagen von Looking Glass der Fall war. Dies bedeutet, wir können unsere ehrgeizigen Ziele erweitern und ein noch viel besseres Spiel machen“, meint Projektleiter Randy Smith. „Warren hat schon Recht, wenn er sagt, dass ION Storm die beste Heimat für Dark Project ist.“

„Echte Kunstwerke“

„Die ersten beiden Teile waren, wenn ich das so sagen darf, echte Kunstwerke. Außerdem verkauften sie sich gut. Wir wären vernückt, nicht auf diesen Grundlagen aufzubauen“, betont Warren Spector. Es ist demzufolge auch kein Wunder, dass er neben Randy Smith weitere alte Haudegen von Looking Glass nach Texas holte. Produzent Lulu Lamer war schon Assistenz-Produzent bei den Vorgängern, Designer Emil Pagliarulo eine Schlüsselfigur bei Teil 2, was die Levels betrifft. Die Hintergrundgeschichte erdachte Terri Brosius, die unter anderem SHODAN (System Shock) und Viktoria in Dark Project 2 ihre Stimme lieh und zudem am Leveldesign mitwirkte. Insgesamt werkeln 21 Entwickler am dritten Teil.

Warrens Meinung

Computerspiele schädlich?

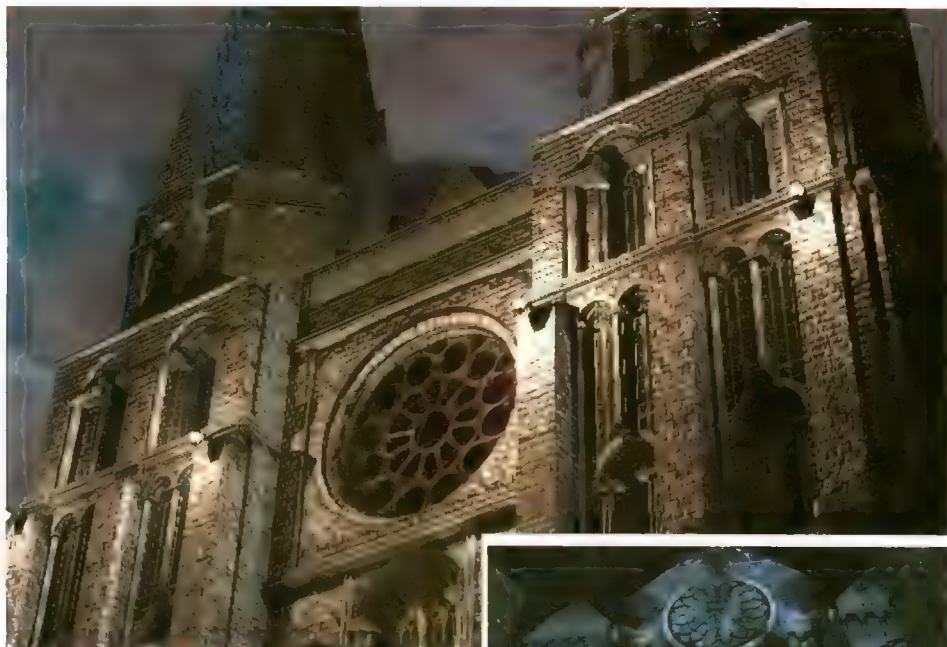
„Das Einzige, was sich meiner Meinung nach über die Auswirkungen von Spielen sagen lässt, ist, dass bestimmte Menschen von bestimmten Spielen manchmal auf bestimmte Art und Weise beeinflusst werden. Historisch gesehen bekamen neue Me-

dien immer die Schuld an den ‚Krankheiten‘ in unserer Gesellschaft. Filme waren das Ziel in den 20er- und 30er-Jahren, konservative Kulturkritiker hatten in den 50ern Comics im Fadenkreuz. Fernsehen war in den 60ern für alles verantwortlich. Momentan sind wir Spielermacher an der Reihe. Eines Tages kriegen junge Erwachsene wieder ein neues Medium an

die Hand, das die ‚reifere‘ Bevölkerung nicht versteht (vor allem Politiker), der Druck wird von den Spielen genommen und auf das neue Medium verlegt. Menschen bagatellisieren immer die Einflüsse von Medien, mit denen sie aufwachsen, und vermuten Gefahren in den Medien, die ihre Kinder nutzen. Wir sehen, dass sich die Geschichte wiederholt.“

Bogen und Knüppel

Erneut dürfen Sie den Helden in der Ich-Perspektive durch mittelalterlich angehauchte Szenarien scheuchen, sich im Schatten verstecken und Gegner mit Pfeil und Bogen oder Knüppel niederstrecken – der Kampf mit dem Schwert ist nach wie vor wenig empfehlenswert. Da Feinde den guten Garrett nicht nur sehen, sondern auch hören können, gilt es zudem, sich möglichst lautlos zu bewegen,



zum Beispiel auf Teppichen. Wenn es zu hell ist, löscht der Dieb storende Fackeln mit Waserpfeilen. Muss er über Metallboden wandeln, dämpft ein vorher abgeschossener Moospfeil die Schritte. Der Seilpfeil ermöglicht es, auch mal ein Dach zu erklimmen. Spielerisch wird sich also wenig ändern, wenngleich Meister Langfinger wieder neues Handwerkzeug für seinen Job erhält. Über Details schweigt sich der Hersteller noch aus.

Dummheit ade?

Großes Augenmerk wollen Warren Spectors Mannen auf die künstliche Intelligenz legen. Vorbei sein sollen die peinlichen Momente, wenn mal wieder ein Wächter direkt vor Garrett stand, ihn allein schon am Mundgeruch hätte entdecken müssen, ihn aber nicht sah und deshalb nicht attackierte. Drei Missionen sind bereits so gut wie unter Dach und Fach. Garrett kann schon durch diese Levels spazieren, sich verstecken und Pfeile abschießen, während seine Widersacher Patrouille lau-

fen, ihn suchen und den Hintern verschonen, wenn er nicht geschickt genug ist. „Für den Rest des Spiels haben wir bereits ein klares Bild vor Augen“, erklärt Lulu Lamer, „und vergangene Woche hatten wir eine Motion-Capturing-Sitzung mit einem großartigen Schauspieler. Ich kann's kaum erwarten, die aufgezeichneten Bewegungen ins Spiel zu übertragen.“

Fan-Einflüsse

Anregungen der vielen Fans werden ebenfalls berücksichtigt. „Wir achten darauf, was am besten angekommen ist, und lassen das weg, was die Leute nicht mochten“, verspricht Randy Smith. „Es ist totaler Wahnsinn, mit welcher Begeisterung manche Zocker Missionskonzepte, Gedichte, Lieder und Storys geschrieben haben, die auf unseren Spielen basieren.“ Wundert es ihn? Wir erwähnten ja bereits: Spargel-Tarzan Garrett erfreut sich nach wie vor großer Zuneigung. Zum Glück lebt er noch, der Meisterdieb.

Harald Fränkel



Das obige Renderbild soll andeuten, wie realistisch eine Kathedrale im fertigen Spiel aussehen wird. Der kleine Shot zeigt zum Vergleich ein ähnliches Bauwerk aus dem ersten Teil.

Deus Ex 2

Genre: Action-Rollenspiel
Hersteller: ION Storm/Eidos
Fertig zu: 30 %
Erscheint: Ende 2002
Vergleichbar: Deus Ex
Internet: www.deusex.com

Dark Project 3

Genre: Action-Adventure
Hersteller: ION Storm/Eidos
Fertig zu: 40 %
Erscheint: Ende 2002
Vergleichbar: Dark Project 2
Internet: www.eidos.de



Kommentar

» Wenn die Filmdose mit den privaten Nacktbildern der Freundin im Fotolabor versehentlich mit der der Coupé-Redaktion vertauscht wurde und die Bilder nach der Entwicklung an jedem Kiosk zu haben sind – dann dürfen Sie sich Sorgen machen. Was die Entwicklung von Deus Ex 2 und Dark Project 3 angeht, besteht dazu kaum Grund: Warren Spector hat schon immer Spiele gemacht, die von Testern wie der Zocker-Szene gleichermaßen geliebt wurden. Meisterdieb Garrett profitiert sogar davon, nicht mehr aus dem Hause Looking Glass zu kommen: Dank Unreal-2-Engine kriegen seine Abenteuer endlich die grafische Anmut, die das nach wie vor einzigartige Spielprinzip verdient. Lassen Sie sich nicht von den ersten Screenshots täuschen! «

Fakten

- Berufskiller-„Simulation“
- Nachfolger eines indizierten Spiels
- PC-Version anders als Konsolenvarianten
- 4- bis 5-mal mehr Polygone als im Vorgänger

Er hat sich nicht verändert: Hitman zeigt sich noch immer im schwarzen Anzug und bevorzugt schwere Waffen (mit Zielfernrohr).

Mord ist sein Hobby

Jetzt ist es raus: Der Nachfolger des wohl umstrittensten Spiels des vergangenen Jahres wird entwickelt. Wir verraten Ihnen alles, was es derzeit Wissenswertes über die Berufskiller-Simulation zu sagen gibt. Aber immer dran denken: Hitman 2 ist nur ein Spiel!

Erinnern Sie sich noch an EIO Interactive, diesen kleinen Spiele-Entwickler aus Kopenhagen, der im September 1998 gegründet wurde? Nun, die Dänen tüfteln gerade an *Hitman 2*, das im kommenden Jahr erscheinen soll. Der Spieler übernimmt erneut die Rolle des Auftragskillers im dunklen Anzug. Über das Vorgängerspiel breiten wir an dieser Stelle den Mantel des Schweigens, denn das wurde wegen seiner Gewaltdarstellungen von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften am 28. April indiziert. Trotzdem wanderten weltweit rund 400.000 Exemplare davon über den Tresen. Im zweiten Teil verdingt sich der Hitman zunächst als Gärtner in einem sizilianischen Kloster. Doch so viel können wir Ihnen schon jetzt verraten: Lange kummert er sich nicht um das Wohl zarter Pflänzchen.

Vom Einzelgänger zum Teamspieler?

Da die dänischen Entwickler nicht gerne im Schatten ihrer finnischen Kollegen von Remedy Entertainment (*Max Payne*) stehen, soll die hauseige-

Unser Korrespondent Steen Bachmann konnte für Sie mit Jacob Andersen, dem normalerweise zurückgezogen agierenden Chef-Designer von *Hitman 2*, sprechen. Der Däne plauderte auch einige interessante Details zum Spiel aus. Lesen Sie selbst!

PC ACTION Was hat *Hitman* denn getrieben, seit wir ihn das letzte Mal gesehen haben?

Jacob Andersen: Das Spiel beginnt etwas ungewöhnlich in einem kleinen Kloster auf Sizilien. Nach dem Massaker und den verrückten Erlebnissen mit den Klönern im Keller der psychiatrischen Anstalt am Ende des ersten Spiels floh Hitman hierher und versucht stattdessen, herauszufinden, wer – oder besser – was er ist. Er hat seine Waffen an den Nagel gehängt und verbringt die meiste Zeit im Kräutergarten des Klosters. Ein Priester namens Vittano versucht seit Monaten, ihn zu therapieren. Besagter Peter Vittano ist die einzige Person, zu der Hitman Vertrauen fasst und die der frühere Mordmörder als eine Art Familienersatz ansieht. Es wird allerdings nicht lange dauern, bis Hitman angestiftet wird, zu seinem alten Beruf zurückzukehren.

PC ACTION Wie geht ihr an so eine Hintergrundgeschichte heran? Beschäftigt ihr einen professionellen Schreiber?

Jacob Andersen: Wie schon beim Vorgänger macht in der Tat ein Profischreiber Korrekturen, damit die Story nicht so konfus wird, wie sie Spieleentwickler manchmal machen.

PC ACTION Wird das Spiel diesmal eine Speicherfunktion haben, die jederzeit zur Verfügung steht?

Jacob Andersen: Das Fehlen der Speicherfunktion... ja, wir haben deswegen beim Vorgänger schon einen Haufen Beschwerden bekommen. *Hitman 2* wird eine vollständige und jederzeit verfügbare Speicherfunktion haben, allerdings werden wir wohl die Speichermöglichkeiten auf eine bestimmte Anzahl in jeder Mission beschränken.

PC ACTION Wird *Hitman 2* auch aus der Ego-Perspektive gespielt werden können?

Jacob Andersen: Eine Menge Spieler wollten gern den Vorgänger wie einen Ego-Shooter spielen, also werden wir das in die PC-Version einbauen. Für Scharfschützen gibt es dort einfach die besten Voraussetzungen. Auf der Xbox und der PlayStation 2 steuert man Hitman aber weiter ausschließlich in der Verfolgerperspektive. Das ist einfach die beste Lösung, wenn man ein Gamepad benutzt.

PC ACTION Inzwischen ist IO Interactive ja gar nicht mehr so unbekannt. Zieht es denn auch Leute aus dem Ausland in euer Team? Danemark ist ja nicht so groß.

Jacob Andersen: Zum Teil. Wir beschäftigen nun einige Ausländer; darunter zum Beispiel Jeremy Petremann, einen sehr geschickten 3D-Grafiker aus Kanada. Es ist allerdings sehr schwierig, ausländische Arbeitskräfte zu gewinnen, denn die hohen Steuern in Dänemark schrecken doch ziemlich ab. Das ist aber kein Problem, denn auch hier gibt es genügend talentierte Köpfe.

PC ACTION Die Musiktermulung ist ja wichtig, um die passende Atmosphäre in einem Spiel zu erzeugen. Was stellt ihr euch für *Hitman 2* in dieser Richtung vor?

Jacob Andersen: Wie im ersten Teil schreibt Jesper Kyd den Soundtrack. Jesper ist bekannt für seine elektronischen Stücke im Bereich Techno und Trance. Einer der Gründe, warum wir ihn damals ausgesucht hatten, war, dass er Erfahrung mit „Chip“-Musik hatte, also die Art von Musik, die mit dem Computer erzeugt wird. Für *Hitman 2* komponiert Jesper klassische Stücke, die er mit seiner ganz persönlichen Note versieht. Im Moment arbeitet er mit jemandem zusammen, der sicherstellt, dass alle Melodien mit echten Instrumenten gespielt werden können. Die Musik wird dann von dem Radio Philharmonic Orchestra in Budapest aufgenommen. Das Orchester verfügt über mehr als 60 Musiker und einen Chor von 50 Sängern. Die ersten Demos, die wir uns angehört haben, klangen beeindruckend.

PC ACTION Momentan ist es scheinbar in Mode, Filme zu Computerspielen zu drehen, wie man an *Tomb Raider*, *Final Fantasy* oder *Resident Evil* sehen kann. Ich habe gehört, es gab auch bei euch Anfragen diesbezüglich. Ist das wahr?

Jacob Andersen: Ja, es gab tatsächlich einige. Der beste Vorschlag war allerdings, eine Fernsehserie im Stil von *Alte X* daraus zu machen. Mal abwarten.

PC ACTION Kannst du uns zum Abschluss noch ein Beispiel geben, welche Missionen in *Hitman 2* auf uns zukommen?

Jacob Andersen: Wie wäre es mit einer interessanten Szene, in der Hitman als Chirurg verkleidet sicherstellen muss, dass die Herzoperation an einem Mafia-Boss schief läuft? Wir haben darauf geachtet, dass der Spieler bei den Morden sehr präzise vorgehen muss, ohne dass unschuldige Zivilisten zu Schaden kommen oder er selbst gefasst wird.



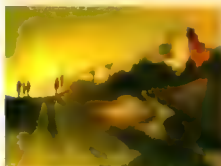
Jacob Andersen,
Chief-Designer
von *Hitman 2*

ne Glacier-Grafik-Engine inzwischen vier- bis fünfmal mehr Polygone darstellen können als die bekannte Vorgängerversion. Inwieweit sich das optisch bemerkbar macht, lässt sich bislang nur mutmaßen, denn Screenshots rücken die Entwickler noch nicht heraus. Dafür können wir Ihnen die ersten Konzeptzeichnungen vorstellen. Interessant ist übrigens auch die Tatsache, dass IO Interactive derzeit nach fähigen Programmierern im Bereich Mehrspieler und Online sucht. Wird *Hitman 2* etwa anders als der Vorgänger oder das vergleichbare *Max Payne* nicht nur mit Einzelspielermodus ausgestattet? Sie werden es bei uns früh genug erfahren.

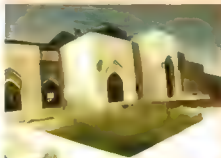
Joachim Hesse

Weltbürger

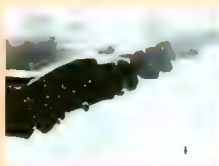
Halbe Weltreise: In einigen frühen Skizzen verraten uns die Entwickler, wohin sie *Hitman* diesmal schicken wollen.



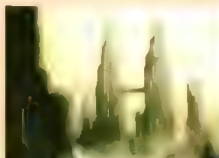
Sizilien: Hier fängt in einem Kloster alles an.



Afghanistan: Geräumige, helle Bauten sind hier die Regel.



Japan: Schneebedeckte Bauten warten auf den Hitman.



Malaysia: Unterwegs in der schwülen Hitze von Kuala Lumpur.

Hitman 2

Genre: Action
Hersteller: IO Interactive/Eidos
Fertig zu: 15 %
Erschint: Ende 2002
Vergleicher: Max Payne
Internet: www.ioi.dk



Joachim Hesse

Kommentar » Auch wenn es noch keine Screenshots zu sehen gibt: Um die Optik mache ich mir keine Sorgen. Schon eher um den derben Spielablauf. Derart ausgefeilte Mordmorde überschreiten für manche mit Sicherheit die Grenzen des guten Geschmacks. Nicht umsonst ist Teil 1 zu Recht indiziert worden. Wer allerdings moralisch gefestigt ist, könnte an dieser Stelle zum ersten Mal von einem der kommenden Spitzentitel des Jahres 2002 gelesen haben. Ich bin schon gespannt. «

Blutige Jagdsaison

Vielleicht hilft betont: Auch wenn die grafische Gestaltung der Aliens besonders überzeugend gelungen ist, sollten Sie diese Besessenen vorzugsweise im Fernkampf überlassen. Die Kiefer des Monstrums sind enorm flink...

Langsam schleichen Sie durch die Gänge, die Finger am Abzug Ihres Raketenwerfers. Mit klopfendem Herzen öffnen Sie eine Tür und spüren bereits im nächsten Moment den heißen Atem des Todes. Hätten Sie doch mal auf Ihren Bewegungsmelder geachtet.

Tödliche Profitgier: Um den Kontostand etwas aufzustocken, entwendet ein Schmuggler ein Alien-Ei aus dem Labor auf LV1211, einem weit entfernten Planeten. Als sich das Lebewesen in seiner

Hülle bewegt, erschrickt der Ganove und schmeißt das Ei in den Schacht einer inaktiven Verbrennungsanlage. Unglücklicherweise krabbelt alsbald ein Facehugger aus dem Gebilde und sucht sich einen

Techniker als Wirt für sein Monsterembryo. Die Geschichte nimmt ihren Lauf und nach kürzester Zeit dient die Gattung Mensch auf LV1211 nur noch als Brutkasten. Sechs Monate später ver-

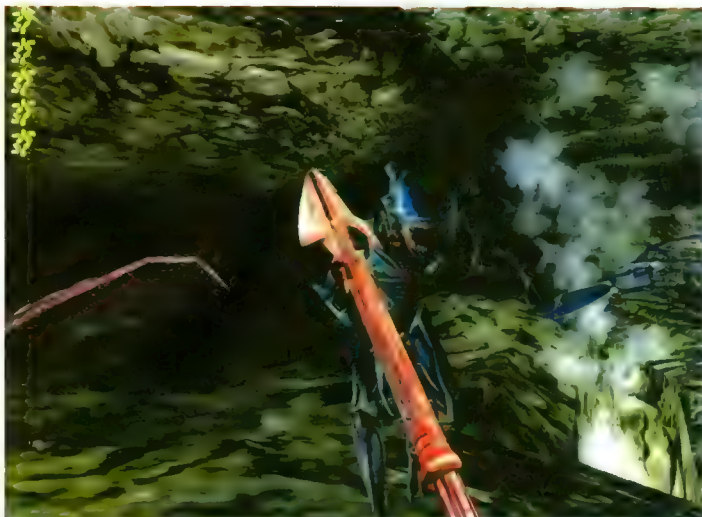
sucht die Erde erfolglos, mit der Forschungsstation Kontakt aufzunehmen. Ein Marine-trupp landet und sieht sich von gleich zwei blutrünstigen Spezies bedroht – den Aliens und einer Gruppe Predatoren,



Technik, die vor allem Außerirdische begeistert: Der Predator ist durch seine futuristische Ausrüstung besonders für Nah- und Fernkampf geeignet. Ein kurzer Druck auf den implementierten Computer am Armgelenk und der Feind segnet das Zeitliche.



Hilflos? Bei weitem nicht. Obwohl das Alien völlig auf Raketenwerfer, Schrotflinte und sonstige Waffenauswahl verzichtet, helfen ihm seine langen Krallen, der wendige Schwanz und die Bewegungsgeschwindigkeit, sich seiner Gegner zu entledigen.



Überwesen gegen Überwesen: Zwar verschafft sich das Alien durch die Schnelligkeit seiner Körperattacken einen immensen Bonus im Nahkampf, es sollte sich jedoch vor der neu integrierten Superwaffe des Predator in Acht nehmen. Der energiegeladene und messerscharfe Zweihandspeer sorgt für tiefe Wunden und verursacht enorme Schäden. Aufpassen ist also angesagt.

die zur fröhlichen Trophäenjagd eingetrudelt sind. Der Kampf zwischen den drei Rassen beginnt ...

Monster-Massaker

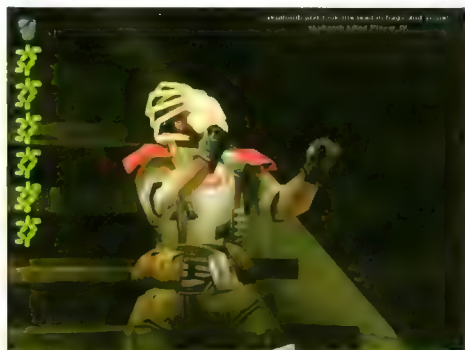
Wie bereits beim indizierten Vorgänger von 1999 schlüpfen Sie in eine der drei Gattungen – Mensch, Alien oder Predator. Sowohl das Waffenarsenal als auch der Bewegungsgrad und die Sichtperspektive entsprechen der gewählten Gattung. Als

Marinesoldat tragen Sie Raketenwerfer und Maschinengewehr, bedienen sich technischer Hilfsmittel, um in die Computersysteme einzudringen, und sind durch einen Bewegungsmelder vor unerwarteten Angriffen geschützt. In der Haut des Predator verfügen Sie über futuristische Waffen, etwa Energiegeschosse und einen langen Speer, verschwinden mit Ihrer Tarnvorrichtung aus dem Blickwinkel Ihrer Feinde und kommen die

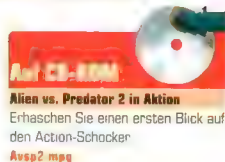
Umgebung nach Wärmequellen ab. Die dritte und bei weitem am schwersten zu spielende Alternative bieten die Aliens. Diese bewegen sich flink wie Nachbars Lumpi und krabbeln an Wänden rauf und runter. Die irre, verzerrte Fischaugenperspektive und das hohe Tempo treiben einem jedoch eventuell das Mittagessen die Speiseröhre hinauf oder verursachen Kopfschmerzen. Ebenso verzichten Sie bei dem unfreundlichen Gesellen gänzlich auf den Fernkampf. Vielmehr enthaupen Sie Ihre Gegner durch einen raschen Biss oder bearbeiten sie mithilfe Ihrer rasiermesserscharfen Krallen oder des kräftigen Schwanzes.

Gänsehaut-Atmosphäre

Damit die Spannung aus den Kino-Klassikern *Aliens* und *Predator* auch im Spiel Früchte trägt, beschäftigte sich die Softwareschmiede Sierra eingehend mit den Action-Schockern. Die Spielfiguren wurden 1:1 übernommen und mit neuen Waffensystemen

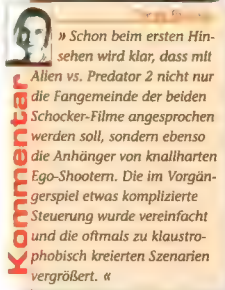
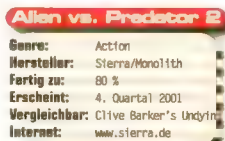


Küss mich, Liebling: Sowohl die drei im Einzelspielermodus anwählbaren Gattungen als auch die Vorform des eigentlichen Aliens – dem Facehugger – sind im Mehrspielermodus anwählbar. Was braucht man mehr für einen spannenden Wettkampf?



aufgemotzt. Überzeugend ist auch die verbesserte Grafik und Steuerung, wobei das Spielprinzip des Shooter-Thrillers stark an seinen Vorgänger erinnert. In 21 Einzelspieler-Missionen jagen Sie in der Ich-Perspektive durch dunkle Laborgänge und bewegen sich auf der bizarren Oberfläche des Planeten. Diverse Objekte, beispielsweise stehen gelassene Fahrzeuge, dienen nicht nur der optischen Verschönerung, sondern sind in den Spielverlauf integriert. So dürfen Sie als Marinesoldat locker-flockig alles wegbomben, was nicht niet- und nagelfest ist. Im Mehrspielermodus per Internetwahl oder Netzwerkverbindung laden zehn verschiedene Charaktere, von denen einer eigens für die Mehrspieleroption kreiert wurde, in zwölf Missionen zur Todesatz ein. Im altbewährten „Deathmatch“ knallen Sie alles ab, was Ihnen in die Quere kommt, während im „Species Team“ das Zusammenspiel mit anderen Ihrer Gattung im Vordergrund steht.

Tanja Bunke



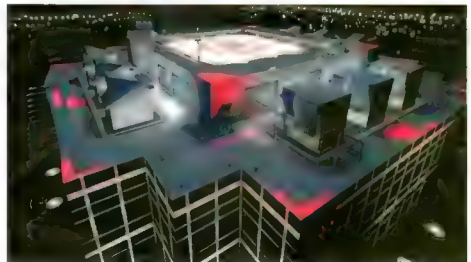
Sind Sie der Aufgabe gewachsen, im Alleingang einen ganzen Wolkenkratzer voll von schießwütigen Terroristen zu säubern? Nutzen Sie das Überraschungsmoment und retten Sie die Geiseln vor einem gnadenlosen Gegner.

Die jährliche Weihnachtsfeier im Nakatomi Plaza ist in vollem Gange, niemand rechnet auch nur annähernd mit Komplikationen. Doch Oberfiesling Hans Gruber macht dem Veranstalter einen gehörigen Strich durch die Rechnung. In der Absicht, den Tresorraum des Gebäudes zu plündern, nehmen seine schwer bewaffneten Lakaien alle Festgäste als Geisel. Alle? Nein! Alle bis auf einen, nämlich Sie, den New Yorker Cop John McClane. Auf sich allein gestellt, setzen Sie alles daran, Grubers Einheiten auszuschalten und die Geiseln zu retten.



Unten links sehen Sie die Anzeigen für Gesundheit, Ausdauer und Moral.

40 nachgebildete Stockwerke des Nakatomi Plaza warten auf ihre Erforschung. Im Laufe des Spiels wächst Ihr Waffenarsenal zu einer beachtlichen Sammlung heran. Dazu zählen neben der M-60 die Heckler & Koch HK P7M13 und die Barrett 92F. Die Hard: Nakatomi Plaza orientiert sich direkt am Vorbild, dem Action-Streifen von John McTiernan aus dem Jahre 1988 mit Bruce Willis in der Hauptrolle. 40 Prozent der PC-Umsetzung orientieren sich ausschließlich an Inhalten des Film-Materials, die verbleibenden 60 Prozent setzen sich aus neuen Ideen zusammen.



Die 40 Etagen des Nakatomi Plaza wurden dem Original nachempfunden.



Dieser Terrorist wird jeden Augenblick ins Gras beißen.

Moralapostel

Haben Sie sich schon jemals beim Spielen eines Ego-Shooters um die Moral Ihrer Spielfigur Gedanken gemacht? Nein? Dann wird es aber höchste Zeit. Denn in Die Hard: Nakatomi Plaza dürfen Sie neben der Lebensenergie ebenfalls nicht Ihre Ausdauer- und Moralwerte außer Acht lassen. Sinken Letztere unter einen bestimmten Wert ab, schießen Sie leichter

daneben und Ihre Opponenten verhalten sich aggressiver. Ob die PC-Adaption an die Qualität des Vorbilds heranreicht, wird sich Ende des kommenden

Jahres zeigen. Zumindest Grafik und Story hinterlassen schon jetzt einen positiven Eindruck.

Benjamin Bezold

Die Hard

Genre: Action
Hersteller: Piranha/Sierra
Fertig zu: 45 %
Erscheint: 4. Quartal 2002
Vergleichbar: Half-Life
Internet: www.sierra.com



Kommentar

Benjamin Bezold

» Dass eine starke Film-
lizenz noch lange kein
Garant für ein qualitativ
hochwertiges Computerspiel
ist, bewiesen in der Vergan-
genheit unzählige, eher
mittelmäßige Star-Trek-Titel.
Deshalb müssen wir abwar-
ten, ob Die Hard an den Er-
folg des Kinofilms anknüpfen
kann. Wenn ja, beschert uns
Sierra vielleicht schon bald
eine Umsetzung der rest-
lichen Trilogie. «



ULTRA FAST BACKUP SOLUTION

24X

BURN-Proof

STOPS BUFFER UNDERRUNS

/10X/40X**CRW-2410S**

Ultra High Speed CD Rewriter

- 24x Schreiben / 10x Wiederbeschreiben / 40x (CAV) Lesen
- ATAPI Interface
- 2 MB Buffer
- Zugriffszeit 130 m/sek (CD-ROM/R)
- Maße: 148 x 192,4 x 42,3 mm (BxTxH)
- **BURN-Proof Technologie**
Damit tritt kein Buffer Underun Error mehr auf
- Mitgelieferte Software: Nero Brennsoftware, Audio Editing, CD Label etc.



ASUS
www.asuscom.de

ASUS Computer GmbH
Harkortstr. 25
40880 Ratingen



Sturmangriff

Den Angriff der Alliierten an der Küste der Normandie haben die Entwickler von Medal of Honor bereits nahezu perfekt in Szene gesetzt - bis das Spiel im Dezember komplett fertig ist, haben sie aber noch einiges zu tun. Ob dann auch der Angriff auf den Genre-Thron glückt?

Allied Assault versetzt den Spieler direkt in das Schreckensszenario Zweiter Weltkrieg. Zwischen 1942 und 1945 erlebt er als US-Soldat Mike Powell in der Ich-Perspektive die Landung in der Normandie, ist unter anderem an der Vernichtung der Geschützbatterien am Hafen von Arzew beteiligt, trifft sich mit dem Widerstand außerhalb des Dorfes Saint Lo, sabotiert U-Boote

D-Day: Der Spieler springt aus einem Landungsschiff, kämpft sich durch den Kugel- und Granathagel sowie an Panzersperren vorbei gen französische Nordküste - und sieht Dutzende von Kameraden fallen.



Fakten

- WWII-Szenario
- Über 20 Levels
- 22 Gegnertypen
- 21 authentische Waffen
- 4 Arten benutzbarer Geschütze
- Wettereinflüsse
- Nachmissionen
- Mehrspielermodus
- Q3-Engine

bei Trondheim und muss die Ludendorff-Brücke bei Remagen halten – die Schlacht, bei der die Deutschen ihre gefürchtete V2-Rakete einsetzen. Für Abwechslung bei den Örtlichkeiten ist folglich gesorgt: Nordafrika, Frankreich, Norwegen und eben das Ruhrgebiet stehen tagsüber und nachts sowie bei Regen und Sonnenschein auf der Reiseroute. Dass das Spiel dabei auf Realismus setzt und besonders durch den Sound eine beklemmende Atmosphäre im Stil des Kinostreifens *Der Soldat James Ryan* schafft, haben wir bereits bei einer Vorschau in Ausgabe 7/2001 näher beleuchtet. Mittlerweile gibt es neue Informationen und Screenshots, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollten.



Der Wachposten auf dem Turm wird den Suchscheinwerfer gleich nicht mehr benutzen können.

Verkleidung

Unter den 22 Gegnertypen sollen unter anderem Scharfschützen der Wehrmacht, Motorrad-Einheiten und Gestapo-Offiziere sein, wobei aus der deutschen Version aus den bekannten gesetzlichen Gründen die Hakenkreuze und anderen Nazi-Symbole entfernt werden. Rund 20 authentisch nachge-

bildete, deutsche Fahrzeuge tummeln sich neben dutzenden von Soldaten auf den Schlachtfeldern und auch der Spieler muss nicht auf die schwergewichtige Panzer-Unterstützung verzichten. Neben 21 historischen „normalen“ Waffen dürfen Sie vier Arten von stationären Geschützen nutzen. Einen Hauch Spionagegefühl soll die

Möglichkeit vermitteln, sich in feindliche Uniformen zu schmeißen, um beispielsweise einer Gefangennahme zu entkommen.

Hatz im Netz

Bekannt gegeben haben die Entwickler ferner, dass ein umfangreicher Mehrspielermodus geplant ist. Der geht

über das etwas abgenudelte Jeder-gegen-jeden-Prinzip hinaus und erlaubt auch teamorientierte Zockerfreuden. Inwieweit *Allied Assault* letztendlich mit sehr ähnlichen Titeln à la *Return to Castle Wolfenstein*, *Hidden & Dangerous* und *Battlefield 1942* (siehe Seite 54) mithalten kann, die derzeit ebenfalls in der Mache sind, lässt sich allerdings noch nicht restlos beantworten.

Harald Fränkel



Hier gilt es, eine strategisch wichtige Brücke zu halten. Der Panzer links hilft Ihnen zum Glück.

Medal of Honor

Genre:	Ego-Shooter
Hersteller:	2015 Inc./EA
Fertig zu:	85%
Erscheint:	Dezember
Vergleichbar:	Operation Flashpoint
Internet:	http://mohaa.ea.com



Harald Fränkel

» Wer das Video auf <http://mohaa.ea.com> mit der Landung in der Normandie gesehen hat, weiß: Dieses Spiel wird mindestens eine ähnlich beklemmende Atmosphäre auf den Monitor zaubern wie Operation Flashpoint. Lässt man außen vor, dass die historische Thematik in Verbindung mit dem hohen Realismusgrad (vielleicht zu Recht) moralische Fragen aufwirft, erwartet uns wohl ein guter Action-Titel. «

Kommentar

Götterdämmerung

Counter-Strike-Fans aufgepasst! Mit einem bahnbrechenden Ballistikmodell und schicker Optik nimmt Global Operations den Genrethron der Taktik-Shooter ins Visier.



Die richtige Taktik ist Missionsentscheidend. Hier halten wir unseren Kollegen beim Betreten eines Hauses den Rücken frei.



Die engen Gassen von Beirut eignen sich hervorragend für einen Hinterhalt. Die detailreiche Grafik gefällt auf Anhieb.

Sogar in Kirchen
dort gekämpft
werden, hier in
einem mexikani-
schen Gotteshaus.

Fakten

- 10 globale Schauplätze
- 32 realistische Waffen
- Über 25 Spezialeinheiten
- Bis zu 24 Spieler
- Einzelspielermodus

Taktik-Shooter sind derzeit so gefragt wie noch nie. Liefert Valve Software in den kommenden Monaten mit *Counter-Strike: Condition Zero* den heiß ersehnten „halben“ Nachfolger zum erfolgreichen *Half-Life*-Mod *Counter-Strike*, arbeitet man bei den Barking Dog Studios in Vancouver bereits an einem thematisch verwandten Titel. Das mehrspielerlastige *Global Operations* schlägt Sie an zehn Krisenherde rund um den Globus. Egal ob Sie beispielsweise in Tschetschenien, Sri Lanka, Beirut oder am Südchinesischen Meer unterwegs sind, ohne taktisches Geschick und Teamgeist segnen Sie schnell das Zeitliche. Zu Spielbeginn schließen

Sie sich einer von über 25 Spezialeinheiten an. Die reichen von der Friedenstruppe über Rebellen- und Guerilla-Kämpfer bis hin zur terroristischen Vereinigung. Je nach Wahl

des Teams unterscheiden sich folglich auch die Einsatzziele. Auf der Seite einer Anti-Terror-Einheit befreien Sie vornehmlich Geiseln aus den Klauen ihrer Peiniger und vereiteln Bombenattentate. Als Terrorist handeln Sie natürlich genau andersrum. Dabei gibt Ihnen *Global Operations* die Möglichkeit, wahlweise als Scharfschütze, Aufklärer, Arzt oder MG-Schütze zu agieren.

Breites Waffenarsenal

Sage und schreibe 32 authentische Waffentypen kommen in *Global Operations* zum Einsatz. Darunter fallen sowohl einfache Handfeuerwaffen, Maschinenpistolen, Schrotflinten, schwere Maschinengewehre, Scharfschützengewehre und Anti-Panzer-Waffen als auch Sturmgewehre. Sekundäre Verwendung finden unter anderem Nachtsichtgeräte, Granaten und weitere Sprengstoffe. Ein besonderes

Augenmerk legen die Barking Dog Studios auf das ausgeklügelte Ballistikmodell. Die Waffeneffizienz orientiert sich direkt an der Realität: Mit zunehmender Entfernung reduziert sich – je nach Waffe – die Durchschlagskraft der Projektile. Im Gegenzug bieten Häuserwände oder Mauern keinen 100-prozentigen Schutz mehr vor gegnerischem Feuer. Beispielsweise werden die Kugeln des Scharfschützengewehrs in der Lage sein, Decken und Wände zu durchdringen. Gnade Gott dem, der dahinter in Deckung gegangen ist.

Offline trainieren

Damit Sie auch ohne Internetanschluss an der virtuellen Terroristenjagd teilnehmen können, verfügt *Global Operations* über einen Einzelspielermodus mit KI-gesteuerten Bots. Kernstück des Programms bleiben aber nach wie vor die komplexen Mehrspieler-Kämpfe. Maximal 24 Spieler dürfen ab Winter 2002 gemeinsam Bomben entschärfen, Attentate ausüben und VIPs eskortieren. Sollten Sie übrigens mal Ihr Leben aushauchen, betreten Sie das Spielfeld erneut auf spektakuläre Weise: per Fallschirm, Helikopter, Truppentransporter oder Amphibienfahrzeug.

Benjamin Bezold

Global Operations

Genre: Action
Hersteller: Barking Dog Studios/EA
Fertig zu: 40 %
Erscheint: Winter 2002
Vergleichbar: Counter-Strike
Internet: www.globalopgame.com



» Counter-Strike mit einer zeitgemäßen Grafik-Engine und realistischer Ballistik? Klingt viel versprechend! Die Programmierer des Echtzeitstrategie-Spektakels *Homeworld: Cataclysm* sind auf dem besten Weg, uns nächstes Jahr einen heißen Winter zu bescheren. Auf den Screenshots macht *Global Operations* schon jetzt eine ausgezeichnete Figur. «

Kommentar



Diese schlagkräftige Spezialeinheit könnte Ihnen vielleicht schon bald in den Straßen von Beirut über den Weg laufen.

Wüstenfüchse

Konkurrenz für Quake 3: Battlefield 1942 liefert uns die besten Action-Shooter-Entwickler der Welt. Das Spiel ist ein authentischer und spannender Kampf um die Kontrolle über die Welt.

Mehrspieler-Shooter erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Egal, ob Counter-Strike, Tribes 2 oder das famose Operation Flashpoint: Tagtäglich liefern sich aber tausende Zocker rund um den Globus heiße Team-Kämpfe. So auch demnächst in Battlefield 1942, das Sie in die Wirren des Zweiten

Weltkriegs versetzt. Wahlweise auf der Seite der Achsenmächte (Deutschland, Italien und Japan) oder der Alliierten erleben Sie mit bis zu 64 Spielern gleichzeitig eines der dunkelsten Kapitel der Geschichte hautnah. In den 16 Szenarien verschlägt es Sie auf die bekanntesten Schlachtfelder. Sie kämpfen unter anderem in den Wäldern der Ardennen, im Wüstensand von El-Alamein oder an den Pazifik-Stränden von Iwo Jima. Den Höhepunkt der Schauplatze bildet aber gewiss die Landung der Alliierten in der Normandie.

Battlefield 1942 besitzt zwar eine Reihe Einzelspielermissionen, das Hauptaugenmerk des Programms liegt jedoch auf dem Mehrspielermodus. Dieser setzt zwingend Teamgeist und Kooperationsbereitschaft voraus. Oder können Sie sich vorstellen, als einzelner Pilot einer B-17 Flying Fortress den Krieg zu gewinnen? Wohl kaum, denn ohne Begleitschutz durch Jagdflugzeuge wären Sie

schnell ein Feuerball am Himmel. Und die restliche Flugabwehr könnten ja Ihre Infanteristen am Boden für Sie ausschalten. Wie auf den Screenshots gut zu erkennen ist, zeichnet sich die Grafik-Engine, eine Eigenentwicklung der Schweden, durch einen hohen Detailgrad aus und soll auch auf langsameren Systemen akzeptabel laufen.

Benjamin Bezold

Battlefield 1942

Genre: Action
Hersteller: Digital Illusions/EA
Fertig zu: 40 %
Erscheint: Frühjahr 2002
Vergleichbar: Operation Flashpoint
Internet: www.dice.se



Kommentar
»Irgendwie ist es schon makaber, dass ausgerechnet der Zweite Weltkrieg als Schauplatz eines Action-Shooters erhalten muss. Vor allem, dass der Spieler in die Rolle eines Soldaten des Dritten Reichs schlüpfen kann, gibt zu denken. Auf der anderen Seite findet man in kaum einem anderen Spiel ein derart komplexes Mehrspieler-System.«

Teamwork

Die Ähnlichkeit von Battlefield 1942 zu Codemasters' Operation Flashpoint ist eklatant. Denn die Schweden erlauben Ihnen ebenfalls, sämtliche Fahr- und Flugzeuge, auf die Sie stoßen, zu kontrollieren. Dabei geht Digital Illusions sogar noch einen Schritt weiter: Selbst Kriegsschiffe kann der Spieler betreten und steuern.



Unter Palmen stehend nehmen Sie mit der Panzerfaust eine japanische Hafenanlage ins Visier.

DM 4,80 SEPTEMBER/OKTOBER

IFA 2001Die Neuheiten, die Trends,
die Visionen**NEUHEITEN**Thirteen Days • Snatch
Forrester – Gefunden!
Dr. T and the Woman • Little Nicky**Episode I**Alle Infos zur kommenden
DVD-Sensation

TERMINATOR 2

Die ultimative DVD-Edition

Ausgabe 4/2001:

- Neuheiten:** Teufisch, The Cell, Hannibal, Unbreakable – Unzerbrechlich, 7 Day to live, Thirteen Days, Lost Souls – Verlorene Seelen
- Specials:** Auf den zweiten Blick – Wie sich Goofs in Filme einschleichen, IFA 2001 – Die Neuheiten im Überblick, Versteckt und aufgedeckt – Easter Eggs auf DVD
- Praxis:** DVD für Einsteiger – Vom Auswählen bis zum Anschließen, Private Cinema
- Gewinne:** DVD-Player, DVDs, PC-Games und vieles mehr

Das Bündnis mit den finsternen Mächten hat den Kriegsherrn in ein untotes Monstrum verwandelt.



Die glorreichen **SIEBEN**

Auch in der japanischen Mythologie treiben finstere Mächte ihr Unwesen. In dem Action-Epos von Click Entertainment sind es halt nicht Mephisto, Diablo oder Baal, sondern Dämonen wie Raien, die eine tapfere Heldenschar zum Kampf herausfordern. „Thron der Finsternis“ oder Genre-Thron – das ist hier die Frage



Oben links: Der Magier hat eine Feuersbrunst entfesselt und damit die meisten Gegner niedergestreckt, doch bereits neue Untote stürmen auf die Samurai zu. Oben rechts: Die beschworenen, grauen Stacheln schützen die Flanke der Helden im Kampf gegen diese Drachenschildkroten.

Mit seinen Filmen *Die sieben Samurai* und *Das Schloss im Spinnwebwald* (engl. Titel: *Throne of Blood*) inspirierte Japans Meisterregisseur Akira Kurosawa nicht nur zahlreiche Filmemacher, sondern offensichtlich auch die Designer der *Diablo*-Nachahmung *Throne of Darkness*. Wie in den Kino-Klassikern schürfen hier sieben Samurai ihre Klingen, um gegen die finsternen Schergen des Shogun mit Schwert und Zauberei ins Feld zu ziehen. Japans höchster Kriegsherr war nämlich im Angesicht des

Todes ein Bündnis mit dem Dämon Raien eingegangen und hatte dem Sensenmann dadurch vorerst ein Schnippen geschlagen. Dafür verwüsten seitdem Horden von Untoten und Dämonen das Land. Mit dem Ziel, diesen Umrrieben ein Ende zu bereiten, beginnt Ihre Heldenschar die schwere Aufgabe in einer von vier Burgen.

Durch die unterschiedlichen Startpositionen erhöht sich die Wiederspielbarkeit.

Diabolische Spiele

An *Throne of Darkness* arbeiten auch zwei ehemalige Blizzard-Mitarbeiter, die mit *Diablo* bestens vertraut sind. Click Entertainment gibt auch offen zu, dass Blizzards beliebtes Action-Rollenspiel beim Designprozess Pate gestanden hat, wie Sie auch während des Spiels zwangsläufig feststellen werden. Mit einfachen Mausclicks dirigieren Sie Ihren ausgewählten Helden durch das Gelände, attackieren Monster und öffnen Türen oder Kisten. Es stehen sieben Charaktere zur Auswahl, deren Fähigkeiten sich ähnlich unterscheiden wie die der drei Klassen im ersten Teil von *Diablo*: Alle Charaktere können ihre Fähigkeiten im Nah- und Fernkampf sowie in der Magie mit jeder Erfahrungsstufe verbessern, beginnen jedoch in jedem Gebiet auf einem anderen Niveau. Zu den japanischen Helden gehört der kräftige Brick, der gerne mit stumpfen, schweren Waffen hantiert. Im Gegensatz zu die-

ser rohen Gewalt setzt der Schwertkämpfer auf seine elegante und tödliche Technik. Der Ninja wird von den Gegnern häufig erst sehr spät entdeckt und schlägt dann überraschend zu. Magier und Bogenschütze halten ihre Feinde lieber auf Abstand und setzen bevorzugt Zauberei und Fernwaffen aller Art ein. Der Berserker schwingt als Einziger zwei Schwerter gleichzeitig und besiegt so relativ leicht größere Horden schwächerer Dämonenschergen. Nur der Anführer verfügt über wirklich innovative Fähigkeiten: Sein hoher Charisma-Wert prädestiniert ihn, sämtliche Handelsgeschäfte abzuschließen. Außerdem ist er ein Meister der Taktik.

Strategische Schlachten

Anders als in *Diablo* und seinem Nachfolger können Sie in *Throne of Darkness* bis zu vier der sieben Samurai gleichzeitig dirigieren. Das wirft natürlich einige Probleme mit der Steuerung auf, die zwangsläufig deutlich komplexer ausfällt. Hier existieren mehrere Möglichkeiten: Sie dürfen wie in

Fakten

- Action-Rollenspiel im Stil von *Diablo 2*
- Japanische Mythologie als Hintergrund
- 7 Charaktere
- 4 Charaktere gleichzeitig steuerbar
- Taktik mit Formationen
- Befehle geben während einer Spielpause
- Auflösung in 800x600

einem Echtzeitstrategiespiel alle Helden auf einmal selektieren und gegen einen Feind hetzen. Gerade bei mehreren Gegnern entpuppt sich diese Taktik jedoch als ineffektiv. Wählen Sie nur einen Samurai aus, agieren die bis zu drei weiteren automatisch. Sie dürfen sogar Verhaltensregeln für den Computer vorgeben, so dass ein computergesteuerter Bogenschütze auf Wunsch direkten Feindkontakt meidet und die Monster aus der Ferne beharkt, während sich der Berserker ins Getümmel stürzt. Bewegen Sie Ihren ausgewählten Charakter weiter, trotten Ihnen die anderen im Gänsemarsch hinterher. Allerdings können Sie verschiedene Formationen vorgeben und so den anderen Recken eine bestimmte Position zuweisen, eben vor, hinter oder seit-



Diese drei Blitze sollten die verbleibenden Dämonen vernichten. Unten links erkennen Sie gut die transparenten Wände.



Krisnerd bildet sich zuerst ein Spannungsbogen um den Charakter, bevor sich der Blitz aus seinen Händen entladet.

lich neben Ihrer Hauptfigur. In der uns vorliegenden Beta-Version kam es noch zu Problemen: Zum einen schwenkten die Formationen nicht mit Drehungen Ihres selektierten Charakters, zum anderen verhindern häufig Hindernisse, dass Ihre Mitstreiter den angedachten Platz auch einnehmen. Selbst wenn Sie den Anführer – der über eine größere Auswahl

an Formationen und Taktiken verfügt – in Ihr Einsatzkommando mit einbeziehen, endet eine Schlacht häufig im Chaos.

Alles stopp!

Je wirrer das Kampfgetümmel, desto schlechter geht es im Normalfall für Ihren Vierertrupp aus. Deswegen integrierte Click Entertainment die Möglichkeit, das Spiel anzuhalten, in Ruhe die Lage einzuschätzen und noch während der Spielpause jedem Helden einzeln neue Befehle zu geben oder Heiltränke zu schlucken. Das mag den strategischen Tiefgang fördern, gleichzeitig stört es aber empfindlich den Spielfluss und passt einfach nicht zu einem Action-Rollenspiel im Stil von Diablo. Sogar noch einen Schritt weiter geht die zweite Option: Ohne dass im Spiel auch nur eine Sekunde verstreicht – also auch mitten in einer Schlacht –, dürfen Sie Ihre vier aktiven Samurai auswechseln. Schließlich sitzen noch drei Recken, auf deren Gesundheitszustand Sie gut achten sollten, auf der Ersatzbank, um für brenzlige Situationen gewappnet zu sein. Mit dieser Spielweise gerät die Action aber ganz schön ins Stocken.

Vorteil Mehrspieler

Oben genannte Probleme treten natürlich nur in der Einzelspielerkampagne auf. In Mehrspielerpartien mit bis zu 35 Teilnehmern lenkt jeder nur einen Charakter und das Spiel lässt sich eben nicht anhalten. Zahlreiche Spielmodi, wie man

sie beispielsweise aus Nox kennt, sorgen hier für Abwechslung: King of the Hill, Deathmatch, Allianz gegen den Kriegsherrn und viele mehr. Allerdings wird es für Throne of Darkness kein Pendant zu Blizzards Battle.Net geben. Die Multiplayer-Gefechte finden immer auf den privaten Rechnern statt, der Server dient nur als gemeinsame Anlaufstelle, um ein neues Spiel zu starten. Angst vor Cheatern ist im Mehrspielermodus trotzdem unangebracht, denn erbeutete Gegenstände oder errungene Erfahrungsstufen sind beim nächsten Match ohnehin wieder weg. In der Einzelspielerkampagne muss jeder für sich selbst entscheiden, ob er unfaire Hilfsmittel einsetzen will, aber das stört es ja auch niemanden.

Alexander Geltenpoth



Verzweiflungstat: Schwer verwundet, setzt der Brick einen Flammenkreis-Zauber ein, während seine Freunde zu Hilfe eilen.



Ein solches Inferno mag schwächere Gegner abhalten, aber dieser Dämon ist bis zum Magier vorgedrungen.

Throne of Darkness

Genre:	Action-Rollenspiel
Hersteller:	Click/Vivend
Fertig zu:	90 %
Erscheint:	Oktober 2001
Vergleichbar:	Diablo 2
Internet:	www.siemer-throne-of-darkness.de



» Da hat Click Entertainment noch ein gutes

Stück Arbeit vor sich, denn einige Spielfeatures wie die Pausenfunktion, Formationen und Taktiken sind noch nicht ganz ausgereift. Optisch macht Throne of Darkness einen guten Eindruck, obwohl es hinter Diablo 2 zurückbleibt: Die Grafik aus dem Baukasten ist einfach noch zu steril, um realistisch zu wirken. Der japanische Stil hingegen ist reine Geschmackssache. «

Abo-Sensación!

Wer jetzt für PC Action einen neuen Abonnenten wirbt, erhält als Dankeschön eines der Top-Spiele „Tropico“ oder „Bundesliga Manager X“ als kostenlose Prämie.

Aufstrebende Bananenrepublik sucht engagierten Diktator. Schweizer Bankkonto und „Wahlhelfer“ von Vorteil. So in etwa könnte die Stellenanzeige lauten, die Aufbaustrategen und Hobby-Ökonomen nach Tropico einlädt. Formen Sie aus Ihrem Eiland ein Urlaubsparadies oder errichten Sie eine Militärdiktatur. Die Strategie ist Ihnen überlassen. Spaß ist auf jeden Fall garantiert.

Hardware-Voraussetzungen:
Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM



Der neueste Part der legendären Bundesliga-Manager-Serie: Neben den klassischen Tugenden einer modernen Sportmanagement-Simulation (Training, Aufstellung, Taktik, Stadionausbau etc.) erwarten Sie in BMX sehenswerte 3D-Spielszenen, die Sie aus mehreren Kameraperspektiven und kommentiert von SAT.1-Reporter Jörg Wontorra verfolgen.

Hardwareanforderungen:
Pentium II 400, 64 MB RAM

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an:
PC Action, Computec Abo-Service, Postfach 1129/23612 Stockdorf
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Eine Übersicht über alle Aboangebote finden Sie im Internet unter: www.pcaction.de

PC Action im Abo:

■ Pünktlich

Keiner kriegt sie früher

■ Praktisch

Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der Verlag



Vertrauensgarantie: Dieser Auftrag kann nicht ab-
sendung, Post, Telefax, E-Mail oder 14 Tage nach
Begründung widerrufen. Die Druckkosten der Werbung
sind 100% der Ausgabe. Bei E-Mail: auf PC Action/Com-
puter-Abrechnung/Postfach 1129/23612/Stockdorf
oder über Computer-Abrechnung/Postfach 1129/23612/Stockdorf

www.pcaction.de

- ☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo mit CD-ROM**
(DPA 115,20 / Jahr 14 DPA 9,60 / Monat, Abonnement 119,20 / Jahr, 105,90 / Monat)
☐ JA, ich möchte das **PC-Action-Abo mit DVD**
(DPA 115,20 / Jahr 14 DPA 9,60 / Monat, Abonnement 119,20 / Jahr, 105,90 / Monat)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung
geschickt wird (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name Vorname

Straße Nr.

PLZ Wohnort

Telefon-Nummer / E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse

Name Vorname

Straße Nr.

PLZ Wohnort

Telefon-Nummer / E-Mail (für weitere Informationen)

Aus rechtlichen Gründen gelten die Prämienleistungen für einen Abnehmer, der nicht ein-
zelne Person sein kann. Die Abo-Prämienleistungen sind 14 Monate und verlängern sich
automatisch um jeweils 14 Monate bis zum Ende der 14. Monatsfrist. Ab dem 15. Monats-
fristen, wenn die Prämie nicht in Anspruch genommen wird, wird die Prämie nicht
abgegeben. Die Prämie wird nicht in Anspruch genommen, wenn die Prämie nicht in
Anspruch genommen wird. Die Prämie wird nicht in Anspruch genommen, wenn die
Abgabe der Prämie für die PC-Action mit CD und PC-Action mit DVD

Bitte senden Sie mir folgende Prämie:

(Bitte nur eine Prämie auswählen. Die Lieferung erfolgt nur während der Monatsfrist.)

☐ Tropico (DPA 115,20 / Jahr 14 DPA 9,60 / Monat)

☐ Bundesliga Manager X

WICHTIG: Sie können sich auch von Personen, die PC-Action nicht abonniert haben, als Abonnent werben lassen!

Der neue Abonnent, wenn in den ersten 12 Monaten mit Abonnement PC-Action

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:

Diesem Auftrag kann nicht ab-
sendung, Post, Telefax, E-Mail oder 14 Tage nach
Begründung widerrufen. Die Druckkosten der Werbung
sind 100% der Ausgabe. Bei E-Mail: auf PC Action/Com-
puter-Abrechnung/Postfach 1129/23612/Stockdorf
oder über Computer-Abrechnung/Postfach 1129/23612/Stockdorf

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankinzug (Prämienerf. 3 bis 4 Wochen)
Kreditinstitut

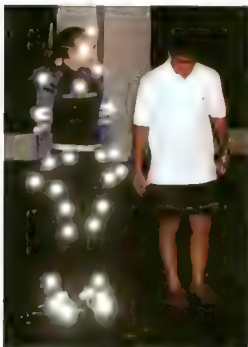
Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung (Prämienerf. 6 bis 8 Wochen)

Wer ist hier der Boss?

Online-Rollenspiele à la Everquest und Anarchy Online beschränken den Wettbewerb unter Spielern nur auf drei Kriterien: Levelanstiege, Ausrüstung sammeln, Monster klatschen. Shadowbane bietet mehr.



Tanja Bunke stand für das Motion Capturing (Aufzeichnen der Bewegungsabläufe mittels speziellen Anzugs) der weiblichen Spielfiguren vor der Kamera.



Wir wollen der Spielergemeinschaft genau die Möglichkeiten bieten, die andere Rollenspiele nicht besitzen.“ Mit dieser klaren Vorstellung machten sich Todd Cole, einer der beiden Präsidenten der Softwarewerkstatt Wolfpack, und sein Team ans Werk. Das Resultat ist ein umfangreiches Online-Rollenspiel, das sowohl Elemente aus Wirtschaftssimulationen als auch aus Strategiespielen besitzt.

Ziel des Spieles vor – die Herrschaft über den Server. Und genau hier werden die Strategen und Wirtschaftssimulationsspieler angesprochen. Mithilfe Ihrer Gilde und des Lebensbaumes, der Ihre Gebäude mit Energie versorgt, bauen Sie sich eine Festung mit Geschäften und Händlern. Kurz gesagt: Sie gestalten Ihre Welt mit. Darüber hinaus sitzen Sie nicht auf Ihrem Server fest, sondern

wechseln mit einem Magierportal zwischen den optisch unterschiedlich gestalteten Welten. Da Shadowbane auf dem Spieler-gegen-Spieler-Prinzip basiert, sind Gildenkämpfe an der Tagesordnung. Angst vor Lag brauchen Sie laut Auskunft des Entwicklers nicht haben. Die leistungsstarke Engine und das Netzwerk seien für ein großes Zusammentreffen von Spielern konzipiert.

Tanja Bunke

Shadowbane

Genre: Online-Rollenspiel
Hersteller: Wolfpack/Swing Ent.
Fertig zu: 80%
Erscheint: Dezember 2001
Vergleichbar: Ultima Online, Diablo 2
Internet: www.shadowbane.com



Tanja Bunke

Kommentar

»Beindruckend. Shadowbane legt seinen Schwerpunkt nicht auf die oftmals nervige Jagd nach Gegenständen und höheren Stufen. Vielmehr bietet das Spiel all das, was bei den anderen Rollenspielen nur spärlich auf dem Programm steht: Strategie, umfangreiche Charaktergestaltung und ein richtiges Hauptziel.«

Aus drei mach eins

Sie wählen Ihre Spielfigur aus sieben Rassen und vier Grundklassen (Heiler, Kämpfer, Rogue und Zauberer). Nach etwa zehn Levelanstiegen stehen bis zu sechs klassenspezifische Spezialisierungen und 30 Disziplinen zur Verfügung. So reift der Heiler beispielsweise zum Priester heran und schnuppert mit der Disziplin Schwerttänzer in die Welt eines Kriegers. Ähnlich schnell wie bei Diablo 2 gelangt Ihre Figur in höhere Levels und bereitet sich so auf das



Das Benutzermenü ist beliebig einstellbar und verfügt über ein umfangreiches Schemenarsenal.

Bist du mein Papa? Ein kleines gelbes Küken watschelt auf Ihre Kreatur zu. Ja, was hat sich Lionhead denn nun schon wieder für Sie ausgedacht?



Vaterfreuden?

Es war einmal *Black & White*, die Göttersimulation von Stardesigner Peter Molyneux. Falls Sie zu den Bildschirm-Göttern zählen, erinnern Sie sich bestimmt noch an die singenden Missionare, die am Strand der ersten Insel eine zweite Arche Noah bauen wollten, oder? Nun, es soll ja Spieler geben, die die drei nervenden Gesellen am Leben gelassen haben, denn dann kreuzten die Burschen nach ihrer Weltreise in der letzten regulären Mission des Hauptspiels wieder auf Was

bislang verschwiegen wurde: Die Sangesbrüder haben eine Inselgruppe mit neuen Kreaturen entdeckt. Die und mehr bekommen Sie bald im Add-on *Creature Isles* präsentiert.

Großer Bruder

Doch das ist längst nicht alles, wie Peter Molyneux betont: „Wir sind in der Lage, mehr Unterspiele, Rätsel und neue Möglichkeiten einzubauen – genau wie neue Wunder und Fertigkeiten.“ Die größte Neuerung ist mit Sicherheit ein zweites

Haustier. Das wird allerdings nicht von Ihnen herangezogen, sondern von Ihrer Kreatur. Sie selbst haben keinen direkten Einfluss auf den neuen Kameraden, denn die Tiere auf den neuen Inseln haben sich von Göttern losgesagt und einen eigenen Verein namens „Die Bruderschaft“ gegründet. Wenn Sie deren Geheimnisse erlernen möchten, sollte Ihre Kreatur alle Wünsche der dort ansässigen Lebewesen erfüllen. Ist das geschafft, wird sie feierlich in die Bruderschaft aufgenommen

und bekommt ein neues Tattoo. Lionhead selbst titelt *Creature Isles* als „Mini-Nachfolger“ zu *Black & White*. Ob das übersetzt jetzt „rausgeschmissenes Geld“ oder „Pflichtkauf“ bedeutet, werden Sie voraussichtlich im Oktober erfahren.

Joachim Hesse

Black & White: Creature Isles

Genre:	Simulation
Hersteller:	Lionhead/EA
Fertig zu:	75%
Erscheint:	Oktober 2001
Vergleichbar:	Black & White
Internet:	www.dwgate.com

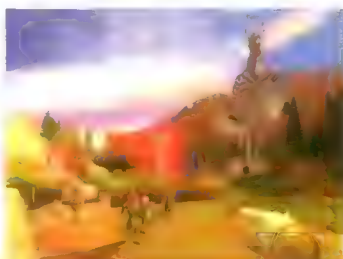


» Das klingt nach einer Menge interessanter Ideen. Der Schwerpunkt scheint sich erfreulicherweise noch mehr Richtung der Kreaturen zu verlagern, die mir persönlich sowieso immer am besten bei *Black & White* gefallen haben. Hoffentlich baut Lionhead abwechslungsreiche Prüfungen und Rätsel ein. Denn dann dürfen Besitzer des Originals getrost zum Portemonnaie greifen ... wenn der Preis stimmt. «

Kommentar



Die neuen Welten von *Black & White*: Das Zebra steht vor einem bislang unbekannten Bauwerk, vielleicht einem **Brunnen**.



Nochmal das Zebra: Der rote Schein über dem Kornfeld konnte ein neues Wunder sein, das sich auf den „Kreatureninseln“ verborgen hält.

Der Stil eines
edlen Golfplatzes
des kleinen
Chisham

Ganz neue Golfklasse

Kult-Designer Sid Meier ist wieder da! Nachdem Sie bei seinem letzten Werk Alpha Centauri noch einen ganzen Planeten bevölkern durften, müssen Sie bei Sim Golf aus einem kleinen Kartoffelacker den besten Golfplatz der Welt machen ...

Als Golfplatzmanager und Kursdesigner in Personalunion müssen Sie bei *Sim Golf* aus einer fußballfeldgroßen 08/15-Furzwiese einen der schönsten, größten und besten Golfplätze der Welt machen. Doch der Weg von einem kleinen Stück Land zum Fünf-Sterne-Golfressort ist ziemlich

lang: Zuerst müssen Sie natürlich einen 9- oder 18-Loch-Platz designen. Wer sich dabei an Wilhelm Buschs „Links sind Bäume, rechts sind Baume und dazwischen Zwischenräume und da hinten, ach – fließt ein Bach!“ hält und neben ein wenig Strauchwerk ein paar Sandbunker anlegt, fährt damit zunächst einmal ganz gut. Ein kleines Vereinsheim mit angrenzendem Restaurant dürfte, gepaart mit einem fairen Mitgliedsbeitrag, die erste Kundschaft anlocken.

Schwing dein Ding

Ob Ihr Golfplatz was taugt, können Sie sogar selbst testen und dabei alleine oder gegen andere Mitglieder Ihres Clubs in feinsten 3D-Optik das Eisen schwingen. Um Ihr Golf-Ressort auf Dauer von der breiten Masse langweiliger Golfplätze abzuheben, müssen Sie vor allem steinreiche Kundschaft anlocken. Dies gelingt beispielsweise mit Luxushotels und eigenen Helikopterlande-

plätzen. Von dem dadurch eingenommenen Geld können Sie Ihren Kurs ausbauen und somit immer größere Turniere veranstalten, bis vielleicht eines Tages Stars wie Tiger Woods und Co. auf Ihrem Grün flanieren. Kleines Schmunzeln für alle Spieler von *Die Sims*: Mit einem mitgelieferten Tool sollten sich Ihre Sims problemlos in das Spiel und die Golfturniere integrieren lassen.

Christian Sauerteig

Sim Golf

Genre:	Strategie
Hersteller:	Electronic Arts
Fertig zu:	90 %
Erscheint:	November 2001
Vergleichbar:	Theme Park, Sim T., Park
Internet:	www.simgolf.com



Christian Sauerteig

»Eines muss man Altmeister Sid Meier lassen: Er überrascht seit jeher mit immer neuen Spielideen.«

Kommentar Das Spielprinzip einer Aufbau-Simulation mit WiSim-Charakter vom Schlage eines Megasellers wie Theme Park mit einer Golf-Simulation zu kombinieren, ist nicht nur ziemlich originell, es könnte sogar aufgehen. »



Mit wenigen Mausklicks zaubern Sie sich Ihren 18-Loch-Platz zusammen – auch wenn die knappe Geldbörse anfangs keine allzu großen Sprünge erlaubt.



Klar kennen Sie Monopoly – schließlich gehört es zu den beliebtesten Gesellschaftsspielen der Welt. Wenn Sie jetzt aber glauben, Sie brauchen in der waschechten WiSim Monopoly Tycoon nur über Los zu marschieren, um die dicken Moneten abzustauben, irren Sie sich gewaltig.

In Monopoly Tycoon wird nicht gewürfelt und es ziehen auch keine netten kleinen Figuren über das Spielfeld, deren Herrchen Straßen kaufen. Zufall und Glück spielen bestenfalls eine untergeordnete Rolle. Nach umsichtiger Marktbeobachtung in der Stadt dürfen Sie Straßen kaufen und dort entweder selbst bauen oder von den Mitspielern Miete verlan-

gen. Davon abgesehen finanzieren Sie Ihr Wirtschaftsimperium durch eigene Geschäfte, Hotels oder Wohnhäuser: Wenn Sie die Konsumbedürfnisse der Bürger befriedigen können, klingelt es kräftig in Ihrem Geldbeutel. Ähnlich agieren natürlich Ihre Kontrahenten, egal ob Sie gegen den Computer oder Freunde spielen. Es gilt also, den attraktive-

ren Geschäftsblock zu errichten. Günstige Preise, attraktives Umfeld, andere Geschäfte in der Nähe – all das lockt weitere Käufer an. Kaum geht die Sonne unter, können Sie der Bevölkerung in Ihren Bars, Tanzlokalen, Billardschuppen und Kinos das letzte Geld aus der Tasche ziehen.

Prestigeobjekt

Jedes Ihrer Gebäude in der Stadt erhöht Ihr Prestige, das Sie bei den Bürgern genießen. Ersteigern Sie im späteren Spiel neben ganzen Straßen auch noch Bahnhöfe, Wasser- und E-Werk, haben Sie gute Chancen viel Ruhm und Geld zu ernten und so das Spiel zu gewinnen. Um dieses Ziel zu erreichen, ist aber geschicktes Wirtschaften nötig, denn die

Konkurrenz schläft nicht. Entlehnt aus dem Brettspiel, erhalten Sie jeden Tag eine Ereigniskarte: Viele der Karten können Sie aufheben und zu gegebener Zeit gegen einen der Mitspieler einsetzen, um ihm so lukrative Geschäfte abzunehmen oder außerordentliche Kosten zu verursachen. Natürlich setzen Ihre Gegner die gleichen Tricks ein. Ein bisschen Glück ist also doch dabei.

Alexander Geltenpoth

Monopoly Tycoon

Genre:	Echtzeitstrategie
Hersteller:	Deep Red/Hasbro
Fertig zu:	90 %
Erscheint:	November 2001
Vergleichbar:	SimCity
Internet:	www.monopoly.com



» Der Name verspricht mehr, als er in unserer Vorabversion halten kann, denn vom brilliant einfachen Konzept eines Monopoly oder der anspruchsvollen WiSim Railroad Tycoon ist Monopoly Tycoon doch ganz schön entfernt. Industrie und Produktion lassen sich – vermutlich aus Rücksicht auf das breite Monopoly-Publikum – leider nicht beeinflussen. Gelegenheitsspieler und WiSim-Spezialisten gleichermaßen zufrieden zu stellen, ist eben nahezu unmöglich, aber lassen wir uns überraschen. «



In der 3D-Ansicht können Sie die ganze Stadt mit einer frei beweglichen Kamera erkunden.



Die strategische Draufsicht mit Umfrageergebnissen eignet sich perfekt zur Planung.

Feuer & Flamme

Der Name ist Gesetz: Anders als in den meisten Genrevertretern stehen in *Battle Realms* strategisch anspruchsvolle Schlachten im Mittelpunkt und nicht öder Basisbau oder eintöniges Ressourcen-Management.

Natürlich verzichtet *Battle Realms* nicht auf den Basisbau und Sie sollten sich um ausreichend Nachschub der

beiden Rohstoffe kümmern - Wasser und Reis. Aber das Ressourcen-Management reduziert sich auf ein Minimum. Nur in den ersten Minuten müssen Sie die Bauern zur Arbeit einteilen und die wichtigen Gebäude errichten lassen. Danach läuft auf Wunsch alles automatisch ab. Das System ist einfach und benötigt anders als beispielsweise *Age of Kings* oder

StarCraft keinerlei Mikromanagement. Hier kann sich kein Spieler einen Vorteil verschaffen, besonders weil Bauern automatisch entstehen. Die Wachstumsrate Ihrer Bevölkerung verhält sich indirekt proportional zur Gesamtanzahl Ihrer Einheiten. Das heißt: Je mehr Truppen Sie haben, desto langsamer kommen neue hinzu und umgekehrt. Dadurch ist es gar nicht so einfach, den Gegner endgültig zu besiegen, weil dieser bei großen Verlusten wieder schneller Nachschub erhält.

Entscheidungsschlacht

Über Sieg oder Niederlage entscheidet nur taktisch überle-

genes Vorgehen in den Gefechten. Zu diesem Zweck berücksichtigt *Battle Realms* konsequent das dreidimensionale Terrain und die Gesetze der Physik: Einheiten sind bergauf langsamer, höher stehende Truppen richten mehr Schaden an, Fernkämpfer können von Anhöhen weiter schießen und Wälder schränken das Sichtfeld stark ein. Sie dürfen sogar Felsblöcke in eine Schlucht hinabrollen und so Gebäuden oder Feinden schwere Schäden zufügen. In Kombination mit dem vorbildlich umgesetzten Steinschere-Blatt-Prinzip der Einheitentypen haben hier echte Strategen die Nase vorn.

Alexander Geltenpoth

Battle Realms

Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Liquid/Ub1 Soft
Fertig zu: BSI
Erscheint: Herbst 2001
Vergleichbar: *WarCraft 3*
Internet: www.liquid.to



Alexander Geltenpoth

» *Battle Realms* ist ein ganz heißer Kandidat auf den Genrethron. Hier stehen die wirklich spannenden Elemente eines Echtzeitstrategiespiels - nämlich die Gefechte - im Vordergrund. Außerdem sehen die Animationen der Einheiten superrealistisch aus. Leider können Sie auf den Screenshots nicht sehen, wie beispielsweise Schwertkämpfer in vielen verschiedenen, natürlich wirkenden Bewegungen mit ihren Gegnern fechten. «



Im Nahkampf sind die Musketiere den Speerträgern weit unterlegen und können ihre Waffen kaum noch einsetzen.



Von dieser Anhöhe aus dürften die Bogenschützen einen Kampf gegen die Truppen im Tal ohne Probleme gewinnen.

STAR TREK

DIE SPIELFILME



AB DEM

12.9.01

IM ZEITSCHRIFTENHANDEL

Der kleine Hexer



Harry Potter erkundet die zauberhaften Hallen von Hogwarts, in denen es allerlei zu entdecken gibt.

Ein Zauberlehrling, wie er im Buche steht, das ist Harry Potter. Nach der Vorlage des Bestseller-Romans von J. K. Rowling, dessen Verfilmung noch dieses Jahr ins Kino kommt, schlüpfen Sie in die Rolle des berühmten Copperfield-Azubis.

Wie im ersten Buch und im zugehörigen Film *Harry Potter und der Stein der Weisen* verlassen Sie die Welt der Muggel und kommen nach Hogwarts, der Schule für Hexerei

und Zauberei. Dort erlernen Sie in mehreren Tutorials die Künste eines Magiers: Zum Beispiel wie Sie mit dem Zauberstab Symbole und Figuren in die Luft zeichnen, um so unterschied-

liche Zauber zu wirken. Dieses System dürfte Ihnen schon aus *Black & White* vertraut sein. Wer ein echter Hexer sein will, muss natürlich auch Flugstunden auf dem Besen absolvieren. Dabei handelt es sich lediglich um eine Trainingsaufgabe. Nur als geschickter Besenreiter haben Sie im berühmten Quidditch-Spiel eine Chance, das als Arcade-Einlage eine vorrangige Rolle in dem Action-Adventure spielt. Eine hohe Grafikqualität garantiert übrigens die Unreal-

Engine, deren Lizenz Electronic Arts für die neue Serie gekauft hat.

Zauberwelten

Aus der Verfolgerperspektive erkunden Sie Hogwarts und die Umgebung der Schule, entdecken Geheimgänge, versuchen Konfrontationen mit so unangenehmen Charakteren wie Filch und Peeves auszuweichen und sprechen mit über 20 weiteren Charakteren aus der Romanvorlage. Die Welt verändert



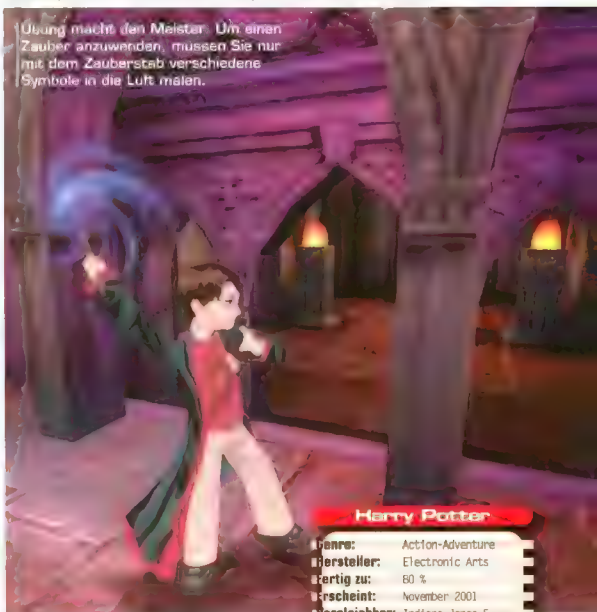
Ein für das Spiel ungewohntes Bild: Normalerweise sehen Sie im Action-Adventure nur Harrys Rücken.



Besonders großes Augenmerk liegt auf den optischen Effekten der Zaubersprüche. Trotzdem sollte Harry nicht die Halle demolieren.



Das mittelalterliche Gernäuer ist mit allem, was dazugehört, beispielsweise einem offenen Kamin, atmosphärisch gut in Szene gesetzt.



Übung macht den Meister: Um einen Zauber anzuwenden, müssen Sie nur mit dem Zauberstab verschiedene Symbole in die Luft malen.

sich im Laufe des Spiels, indem Treppen verschwinden oder Klassenzimmer sich verschieben. Die Entwickler veranschlagen etwa eine Spielzeit von 12 bis 20 Stunden, in denen die Kernzielgruppe – Kinder zwischen 8 und 14 Jahren – das 3D-Action-Adventure lösen soll. Geübte Genreliebhaber bewältigen das Spiel vermutlich schneller, aber laut Chris Gray (Executive Producer) sind viele Details, Zauberkarten und Gegenstände so gut versteckt, dass man sie unmöglich

alle im ersten Anlauf finden kann. So erhöht sich immerhin die Wiederspielbarkeit.

Kinderleicht

Besonderes Augenmerk legte Electronic Arts auf eine möglichst simple Steuerung, schließlich sollen auch Kinder und all jene Harry-Potter-Fans damit gut zurechtkommen, die keine oder nur wenig Erfahrung mit Computerspielen haben. Eine Taste auf der Tastatur und die Maus reichen völlig, um sämtliche

Eingaben vorzunehmen. Ebenso niedrig und auf eine möglichst breite Masse zugeschnitten sind auch die Systemanforderungen: Bereits ein P 233 mit 64 MB RAM und einer 16-MB-Grafikkarte soll ausreichen. Für eine passable Performance ist aber vermutlich – wie in *Unreal* – ein schneller Rechenknecht nötig. Electronic Arts will das Spiel übrigens fast zeitgleich zum Film veröffentlichen, der am 22. November in die Kinos kommt.

Alexander Geltenpöth

Harry Potter

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Electronic Arts
Fertig zu:	80 %
Erscheint:	November 2001
Vergleichbar:	Indiana Jones 5
Internet:	www.electronic-arts.de



Kommentar

» Harry-Potter-Fans dürfen sich freuen, denn die Computerkonvertierung dürfte relativ nah am Film und der Romanvorlage liegen. Wenn Sie aber schon die Bücher verschmähten, bleibt fraglich, ob Ihnen das Spiel besser gefallen wird. Bei einem für Kinder zwischen 8 und 14 Jahren maßgeschneiderten Spiel besteht eben die Gefahr, dass es im Genrevergleich doch etwas anspruchslos ausfällt. «

Erforschung der Unterwelt

Fakten

- Ca. 40 Haupt-rätsel
- Ca. 80 Stunden Spielzeit
- Tutorial
- 4 Welten
- 5 Zwergenvölker
- 45 Waffen
- 92 Produkte und Produktionsstätten
- Ca. 70 Zwischensequenzen
- Hochkarätige deutsche Synchronsprecher

Am wohlsten fühlen sich die kleinen Wiggles unter der Erde. Wir haben die frechen Zwerge auf ihrer Suche nach dem Höllenhund Fenris durchs Erdreich begleitet und sie jede Menge Schätze graben lassen.

Nach etwa drei Jahren Entwicklungszeit beschert uns im September das Berliner Spiele-Entwicklungskombinat Ost (SEK-OST) in Zusammenarbeit mit dem Publisher Innogames ein Strategiespiel der besonderen Art. Als Anführer eines Zwergenvolks, den Wiggles, machen Sie sich mit einer kleinen Gruppe auf die abenteuerliche Suche nach dem entlaufenen Hund Fenris. Was nach einer einfachen Aufgabe klingt, erweist sich bald als lebensgefährliches Unterfangen. Denn Göttervater Odins einstiger Schoßhund ist mittlerweile zum Furcht erregenden Höllenköter mutiert,

der die Unterwelt in Angst und Schrecken versetzt. Nachdem wir Sie bereits in der vergangenen Ausgabe (PCA 08/01) mit jeder Menge Informationen rund um den potenziellen Strategiehit versorgt haben, erfahren Sie diesmal, was Sie in der ersten Spielstunde erwartet: „Das muss die Stelle sein, an der Fenris ausgerissen ist!“ Zwei Wiggles schauen in einen Schacht und meinen: „Jo, lass uns hier graben.“ Mit diesen Worten starten Sie die Suche nach Fenris. Während Felix und Gloriana anfangen, sich ins Erdreich zu buddeln, schlagen die drei anderen Wiggles

das Lager auf. Der Bau einer Basis ist wie in jedem anderen Aufbaustrategiespiel unverzichtbar. Hier produzieren Sie Lebensmittel, Waffen, erfinden neue Technologien und lassen Ihre Schützlinge die Freizeit verbringen. Freizeit? Sie haben richtig gelesen. Wie im wirklichen Leben ist der Tagesablauf der Wiggles in zwei Schichten eingeteilt, in Arbeits- und Freizeit. Kommt Letztere zu kurz, sinkt die Stimmung und der betroffene Zwerg wird mürrisch und verweigert schon bald den Dienst. Dass Sie unter der Erde nicht allein sind, merken Sie spätestens, wenn Felix und

Gloriana auf einen vorhandenen Stollen stoßen. Schon bald machen Sie Bekanntschaft mit einem anderen Volk, das Ihnen einen interessanten Deal unterbreitet. Wenn Sie deren entführte Torwächterin finden, erhalten Sie als Gegenleistung einen Gegenstand, der Ihnen bei der Suche nach Fenris behilflich ist.

Troll-Attacke

Natürlich sind Ihnen nicht alle Lebewesen freundlich gesinnt. Bestes Beispiel sind die beiden Trolle, die Irena beinahe das Leben kosten. Nichts ahnend erforscht sie eine Höhle, als plötzlich zwei riesige Unge-



Irena wehrt sich tapfer gegen die bösen Trolle. In Fässern und Kisten sind oft Goodies versteckt, in diesem Fall eine Machete.



Unser bescheidenes Lager. Die blaue Zipfelmütze bei diesem Wiggie bedeutet, dass er eine neue Technologie erfindet.



Wenn Sie Ihren Wiggles genügend Freizeit lassen, klappt's auch bald mit dem Nachwuchs, der gleich mit Mütze geboren wird.



Leitern benutzen die Wiggles ähnlich wie eine Rutschbahn.

tüme mit Keulen auf sie einprügeln. Glücklicherweise findet Irena eine Machete, mit der sie den Kampf aufnimmt. Schwer verletzt betritt sie als Siegerin wieder unser Lager und kuriert erst einmal ihre Wunden aus. Doch Irenas Einsatz war nicht umsonst. Unweit von der Höhle entfernt lebt ein Einsiedler, der

Ihnen für sechs Grillhamster eine Karte überlässt, auf welcher der Aufenthaltsort der Torwächterin markiert ist. Die Nager sind quer über die Spielfläche verstreut, aber schnell eingefangen. Gelingt es Ihnen anschließend, die Torwächterin zu befreien? Oder müssen Sie sich einer Übermacht an Trol-

len geschlagen geben? Ab dem 20. September können Sie die Wiggles selbst in den Kampf schicken und über 80 vergnügliche Stunden mit den abgefahrenen Zwergen verbringen. Einen ausführlichen Testbericht liefern wir Ihnen in der kommenden Ausgabe.

Benjamin Bezold

Genre: Strategie
Verstelter: SEK/Innocos/Infogrames
Wertig zu: 92%
erscheint: 20. September
ergleichbar: Last Vikings, Cultures
Internet: www.wiggles.de



» Abgesehen von den ständigen Programmabstürzen bei der uns vorliegenden Version habe ich schon lange nicht mehr so viel Spaß mit einem Strategie-Spiel gehabt. Wiggles hinterlässt nicht nur optisch und spielerisch einen guten Eindruck, auch aus den Lautsprechern tönt Hochwertiges: Als Synchronsprecher wurden neben Hubertus Bengsch (Richard Gere) H. W. Bussinger (Colt Sievers aus „Ein Colt für alle Fälle“), Daniela Hoffmann (Julia Roberts) und Wolfgang Ziffer (Roger Rabbit) verpflichtet. «

OkaySoft service

- » Vorbestellservice
- » US & UK uncut Imports
- » bis 15:30 Sofortversand

OkaySoft online

- » Topaktuell
- » Termine
- » Lagerstatus
- » Hintergrund-Storys
- » ohne Cookies

OkaySoft shop-mailer

- » Eingangs-Bestätigung
- » Versand-Bestätigung
- » Terminverschiebungen
- » Storno-Bestätigung

Versandkosten: ab DM 149,- Lieferwert innerhalb Deutschlands (Inland), Vorkasse 6,80, Nachnahme komplett 13,90, kein Ladungsschleiss * bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

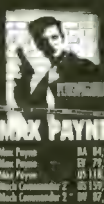
OKAYSOFT

SPIELE-VERSAND

12 Jahre Service

Tel. 09674-1279 Fax -1294
92557 Weiding Am Graben 2 info@okaysoft.de

Age of Empires 2	EV 99,90	Call of Duty 2	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 3	EV 99,90	Call of Duty 3	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 4	EV 99,90	Call of Duty 4	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 5	EV 99,90	Call of Duty 5	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 6	EV 99,90	Call of Duty 6	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 7	EV 99,90	Call of Duty 7	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 8	EV 99,90	Call of Duty 8	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 9	EV 99,90	Call of Duty 9	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 10	EV 99,90	Call of Duty 10	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 11	EV 99,90	Call of Duty 11	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 12	EV 99,90	Call of Duty 12	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 13	EV 99,90	Call of Duty 13	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 14	EV 99,90	Call of Duty 14	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 15	EV 99,90	Call of Duty 15	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 16	EV 99,90	Call of Duty 16	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 17	EV 99,90	Call of Duty 17	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 18	EV 99,90	Call of Duty 18	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 19	EV 99,90	Call of Duty 19	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90
Age of Empires 20	EV 99,90	Call of Duty 20	EV 99,90	Die Sims 2, Deluxe Edition	EV 39,90



Max Payne 1	EV 99,90	Max Payne 2	EV 99,90	Max Payne 3	EV 99,90
Max Payne 4	EV 99,90	Max Payne 5	EV 99,90	Max Payne 6	EV 99,90
Max Payne 7	EV 99,90	Max Payne 8	EV 99,90	Max Payne 9	EV 99,90
Max Payne 10	EV 99,90	Max Payne 11	EV 99,90	Max Payne 12	EV 99,90
Max Payne 13	EV 99,90	Max Payne 14	EV 99,90	Max Payne 15	EV 99,90
Max Payne 16	EV 99,90	Max Payne 17	EV 99,90	Max Payne 18	EV 99,90
Max Payne 19	EV 99,90	Max Payne 20	EV 99,90	Max Payne 21	EV 99,90
Max Payne 22	EV 99,90	Max Payne 23	EV 99,90	Max Payne 24	EV 99,90
Max Payne 25	EV 99,90	Max Payne 26	EV 99,90	Max Payne 27	EV 99,90
Max Payne 28	EV 99,90	Max Payne 29	EV 99,90	Max Payne 30	EV 99,90
Max Payne 31	EV 99,90	Max Payne 32	EV 99,90	Max Payne 33	EV 99,90
Max Payne 34	EV 99,90	Max Payne 35	EV 99,90	Max Payne 36	EV 99,90
Max Payne 37	EV 99,90	Max Payne 38	EV 99,90	Max Payne 39	EV 99,90
Max Payne 40	EV 99,90	Max Payne 41	EV 99,90	Max Payne 42	EV 99,90
Max Payne 43	EV 99,90	Max Payne 44	EV 99,90	Max Payne 45	EV 99,90
Max Payne 46	EV 99,90	Max Payne 47	EV 99,90	Max Payne 48	EV 99,90
Max Payne 49	EV 99,90	Max Payne 50	EV 99,90	Max Payne 51	EV 99,90
Max Payne 52	EV 99,90	Max Payne 53	EV 99,90	Max Payne 54	EV 99,90
Max Payne 55	EV 99,90	Max Payne 56	EV 99,90	Max Payne 57	EV 99,90
Max Payne 58	EV 99,90	Max Payne 59	EV 99,90	Max Payne 60	EV 99,90
Max Payne 61	EV 99,90	Max Payne 62	EV 99,90	Max Payne 63	EV 99,90
Max Payne 64	EV 99,90	Max Payne 65	EV 99,90	Max Payne 66	EV 99,90
Max Payne 67	EV 99,90	Max Payne 68	EV 99,90	Max Payne 69	EV 99,90
Max Payne 70	EV 99,90	Max Payne 71	EV 99,90	Max Payne 72	EV 99,90
Max Payne 73	EV 99,90	Max Payne 74	EV 99,90	Max Payne 75	EV 99,90
Max Payne 76	EV 99,90	Max Payne 77	EV 99,90	Max Payne 78	EV 99,90
Max Payne 79	EV 99,90	Max Payne 80	EV 99,90	Max Payne 81	EV 99,90
Max Payne 82	EV 99,90	Max Payne 83	EV 99,90	Max Payne 84	EV 99,90
Max Payne 85	EV 99,90	Max Payne 86	EV 99,90	Max Payne 87	EV 99,90
Max Payne 88	EV 99,90	Max Payne 89	EV 99,90	Max Payne 90	EV 99,90
Max Payne 91	EV 99,90	Max Payne 92	EV 99,90	Max Payne 93	EV 99,90
Max Payne 94	EV 99,90	Max Payne 95	EV 99,90	Max Payne 96	EV 99,90
Max Payne 97	EV 99,90	Max Payne 98	EV 99,90	Max Payne 99	EV 99,90
Max Payne 100	EV 99,90	Max Payne 101	EV 99,90	Max Payne 102	EV 99,90
Max Payne 103	EV 99,90	Max Payne 104	EV 99,90	Max Payne 105	EV 99,90
Max Payne 106	EV 99,90	Max Payne 107	EV 99,90	Max Payne 108	EV 99,90
Max Payne 109	EV 99,90	Max Payne 110	EV 99,90	Max Payne 111	EV 99,90
Max Payne 112	EV 99,90	Max Payne 113	EV 99,90	Max Payne 114	EV 99,90
Max Payne 115	EV 99,90	Max Payne 116	EV 99,90	Max Payne 117	EV 99,90
Max Payne 118	EV 99,90	Max Payne 119	EV 99,90	Max Payne 120	EV 99,90

WWW.OKAYSOFT.DE



(Alb)träume werden wahr

Das Phänomen Kind: Oftmals eine große Klappe riskieren, sich jedoch beim kleinsten Schreck an Muttis Rockzipfel festhalten und flennen. Nicht so der kleine Cyprien, der sich bei seiner gefährlichen Reise als wahrer Held entpuppt.

Cyprien ist schon ein armes Kerlchen. Bereits zehn Jahre verbringt der kleine Racker im Waisenhaus und wartet sehnsüchtig auf eine Familie. Um ihm trotz dieses Umstandes etwas Gutes zu tun, planen die Betreuer eine große Feier zu seinem Geburtstag. Der Raum ist bereits geschmückt und der Kuchen steht auf dem Tisch, als sich langsam das Kinderheim mit Cypriens Freunden füllt. Ausgelassen toben die Lausbuben herum, bis aus einem belanglosen Gerangel eine ernst zu nehmende Prügelei



Völlig auf sich selbst gestellt erforscht der Waisenjunge Cyprien die geheimnisvollen Gassen des Albtraumlandes.

entsteht. Plötzlich löst sich ein Kind nach dem anderen in Luft auf und findet sich im Albtraumland wieder.

Kleiner Mann ganz groß

In der Rolle des Jungen hüpfen, rennen und krabbeln Sie durch die dunklen und bedrohlichen Szenarien des Albtraumlandes. Im Gegensatz zu American McGee's Alice schnetzeln Sie sich jedoch nicht mit einem Messer durch die Monsterscharen, sondern nutzen für diese Zwecke eine herkömmliche Schleuder.

Acht Welten mit 76 Levels gilt es zu durchforschen. Am Ende jeder Etappe erwartet Sie ein Obermottz, der sich nach seiner Niederlage in einen Ihrer Freunde verwandelt und Sie mit einer neuen Fertigkeit beglückt. So erhalten Sie beispielsweise ein elastischeres Band für Ihre Schleuder, das Sie besser zielen



Die reptilienartigen Gestalten versuchen, Ihnen eins Ihrer drei Leben zu klauen. Mithilfe Ihrer Schleuder zeigen Sie den Kreaturen jedoch, wo es langgeht.

lässt. Neben den normalen Angriffsfähigkeiten hat der tapfere Recke die Möglichkeit, sich in einen Super-Cyprien zu verwandeln. Seine speziellen Attacken wie der Blitzschlag hauen selbst den gefährlichsten Gegner aus den Latschen. Da-

mit Evil Twin nicht nach kurzer Zeit in der Schreibtischschublade verschwindet, will Ubi Soft außerdem Extras wie zusätzliche Skins oder Waffen anbieten, die das Spiel interessanter gestalten.

Tanja Bunko

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Genre: Action-Adventure
Hersteller: In Utero/Ubi Soft
Fertig zu: 95 %
Erscheint: September 2001
Vergleichbar: American McGee's Alice
Internet: www.ubisoft.de



Kommentar

» Evil Twin wirkt aufgrund seiner abstrakt gestalteten Szenarien und des etwas heruntergekommenen Charakters wie eine stark entschärfte American-McGee's-Alice-Kopie. Kein Blut, kaum erschreckende Momente und meines Erachtens leider zu wenig geballte Spannung. Ich bevorzuge da ganz klar das Mädel mit der blutigen Schürze, aber Geschmäcker sind ja bekanntlich verschieden. «

Endlich wieder Anpfiff!



Präsentiert von

SAMSUNG

CMA

**Alle Fakten,
Termine und Berichte zur Liga
im praktischen Taschenformat.**

**Ab sofort für DM 7,80
überall im Handel.**

Eine Publikation von

MC
MEDIA CONSULTA

www.media-consulta.com

Referenzen

Welche Spiele empfiehlt die Redaktion? Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall ihr Geld wert.

Actionspiel

Max Payne Remedy
Operation Flashpoint: Bohemia Interactive
Starliner Digital Anvil

Action-Adventure

Dark Project 2 Looking Glass
Drakan Pygnosis
MDK 2 Bizarre

Action-Rollenspiel

Deus Ex Ionstorm
Diablo 2 Blizzard
System Shock 2 Looking Glass

Adventure

Blade Runner Westwood
Flucht von Monkey Island Lucas Arts
Grim Fandango Lucas Arts

Aufbaustrategie

Anno 1602 SunFlowers
Die Siedler 3 Blue Byte
Startopia Mucky Foot

Beat 'em Up

Tron & Blood Acclaim
Virtua Fighter 2 Sega
Virtua Fighter PC Sega

Denkspiel

Catan - Die erste Insel Ravensburger
Chessmaster 8000 The Learning Company
You don't know Jack 3 Take 2 Interactive

Echtzeit-Strategie

Age of Kings Microsoft
Homeworld Havas Interactive
Moon Project Topware Interactive

Ego-Shooter

No One Lives Forever Monolith
Clive Barker's Undying DreamWorks Int.
Wheel of Time Legend

Flügger

Pro Pinball - Big Race USA Empire
Pro Pinball - Fantastic Journey Empire
Pro Pinball - Timeshift Empire

Flugsimulationen

BL7 - Flying Fortress Wayard Design
European Air War MicroProse
JSAF Electronic Arts

Interaktiver Film

Die Versuchung THQ
Tex Murphy Overseer Eidos Interactive
The X-Files Game Electronic Arts

Jump & Run

Guffy Cryo
Rayman 2 Ubi Soft
Tonic Trouble Ubi Soft

Mehrspieler-Shooter

Counter-Strike Havas Interactive
Indiziertes Spiel Activision
Unreal Tournament GT Interactive

Rennsimulation

Grand Prix 3 MicroProse
Pro Rally 2001 Ubi Soft
Superbike World Championship 2001 EA Sports

Rennspiel

Motorcross Madness 2 Microsoft
F1 Racing Championship Ubi Soft
Nico 2 Magic Bytes

Rollenspiel

Baldur's Gate 2 Bizarre
Gothic Piranha Bytes
Ultima 9 Electronic Arts

Rundenbasierte Strategie

Alpha Centauri Fraxis/EA
Call to Power 2 Activision
Jagged Alliance 2 Sir Tech/Topware

Sonstige Simulationen

Black & White Lionhead
W. Tank Platoon 2 MicroProse
Panzer Elite Pygnosis

Sportmanager

Aristos 2 Gold Ascannon
Aristos 3 Ascannon
Kicker Fußballmanager 2 Heart-Line

Sportspiel

IFA 2001 EA Sports
NFL Live 2001 EA Sports
NFL 2001 EA Sports

Wirtschaftssimulation

Die Sims Maxis
Patrizier 2 Ascannon
Theme Park Manager Electronic Arts

Wertungs-system

Unser Ziel ist es, kompetent und transparent über Computerspiele zu informieren, damit Sie wissen, für welche Titel es sich lohnt, Geld auszugeben. Auf dieser Doppelseite wollen wir deutlich machen, nach welchen Kriterien wir werten.

Jeder Test wird von einem Haupttester erstellt, wobei dieser mit dem jeweiligen Genre bestens vertraut ist. Bei wichtigen Spielen nimmt ein weiterer Redakteur den Titel unter die Lupe. Der Haupttester legt die Tendenz fest. Über die endgültige Gesamtwertung entscheiden alle Kollegen in

einer Redaktionskonferenz. Weil wir keine Äpfel mit Birnen vergleichen, wird innerhalb des Genres gewertet: PC Action stellt also nur Spiele gleicher Thematik gegenüber. Der Preis eines Spiels (Herstellerangabe) fließt nicht in die Wertung ein, dafür gibt es z. B. bei diversen Händlern zu große Spannen.

Die Hardware-Voraussetzungen werten wir normalerweise ebenfalls nicht – sollte ein Titel selbst momentan erhältliche High-End-Systeme in die Knie zwingen, erlauben wir uns eine Ausnahme. Wichtige Spiele werden von der Redaktion entsprechend behandelt. So zeigt Ihnen etwa ein Vergleichskasten, wie Sie den Titel inhaltlich besser einordnen können. Für besonders gute und/oder sehnsüchtig erwartete Spiele gibt es den Prüfstand, der viele Zusatzinformationen liefert. Den herausragendsten Produkten eines Monats verleihen wir die Auszeichnung „PC Action Gold“. Dieses Markenzeichen – eine echte Kaufempfehlung – ist nicht an Prozentwerte gebunden, sondern wird im einstimmigen Redaktionsurteil verteilt. Prämierte Spiele zeichnen sich durch überragenden Spielspaß, innovative Spielideen oder hervorragende technische Qualität aus.



Was bedeuten die Prozentwerte?

Mit unserem Wertungssystem in Prozent können wir den Spielspaß sehr differenziert betrachten und feinste Unterschiede deutlich machen. Was aber verbirgt sich genau hinter den Zahlen?

Herausragend: Spielerisch top.	Unterdurchschnittlich:
91-100% meistens stimmt auch die technische Umsetzung – eindeutige Kaufempfehlung!	41-50% Solche Spiele sind höchstens noch für Menschen mit Spezialinteressen geeignet.
81-90% Sehr gut: Bei Spielen in diesem Bereich können sogar Genre-Fremde einen Blick riskieren.	31-40% Schwach: Ab hier wird's uninteressant, weil der Frust den Spielspaß deutlich bremst.
71-80% Gut: Diese Titel dürften Computerspielern Spaß machen, die das entsprechende Genre lieben.	21-30% Mangelhaft: Spiele in den „20ern“ sind langweilig, nicht zeitgemäß und haben große Mängel.
61-70% Noch überdurchschnittlich: Keineswegs innovativ, aber für Genre-Fans eventuell brauchbar.	11-20% Armseelig: Peinliches Machwerk, das nach drei Minuten wieder von der Festplatte verschwindet.
51-60% Durchschnittlich: Die übliche Kost, vielleicht sogar noch mit guten Ansätzen.	0-10% Indiskutabel: So schlecht, dass es nicht mehr in Worten ausgedrückt werden kann.

Redaktionsspiegel

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier wollen wir Ihnen einen weiteren Anhaltspunkt für den Spielspaß geben. Jeder Redakteur beurteilt die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem persönlichen Geschmack.

	Christian Müller Actionspiele Simulationen	Harald Prinsal Actionspiele Sportspiele	Alexander Gebhardt Strategiespiele Rollenspiele	Joachim Hesse Action- Rennspiele Adventures	Christian Sauerberg W. Sims. Renn- Sportspiele	Tanya Bunkle Action- Strategiespiele Rangsimulations-	Benjamin Bezdol Online-Spiele Simulationen
Anarchy Online	■	■	■	■	■	■	■
Arcanum	■	■	■	■	■	■	■
Grand Prix 3 Saison 2000	■	■	■	■	■	■	■
Max Payne	■	■	■	■	■	■	■
Mech Commander 2	■	■	■	■	■	■	■
Open Kart	■	■	■	■	■	■	■
Road to India	■	■	■	■	■	■	■
Siedler 4 Missions-CD	■	■	■	■	■	■	■
Trivial Pursuit	■	■	■	■	■	■	■

Finde ich ■■■■■ = Genial ■■■■ = Gut ■■■ = Okay ■■ = Langweilig ■ = Schlecht

Testkriterien

Wie bestimmen wir die wichtigsten Wertungen im Heft? Welche Kriterien bei der Entscheidung einfließen, soll die folgende Aufschlüsselung zeigen.

Spielspaß

Wie hoch ist die Motivation?
Wie lange macht das Spiel Spaß? Ist die Atmosphäre gut? Gibt es Innovationen?

Soundausgabe

Mit diesem Kriterium beurteilen wir die allgemeinen Effekte sowie die Qualität der Sprachausgabe und der Musikstücke.

Grafikdarstellung

Wir begutachten die Auflösung, wie flüssig das Spiel läuft, Spezialeffekte, Animationen und Oberflächenstrukturen.

Handhabung

Bei der Wertung fließt natürlich auch mit ein, ob sich das Spiel komfortabel und realistisch steuern lässt.

Der Wertungskasten

Im Wertungskasten am Ende jedes Testartikels finden Sie alle relevanten Informationen auf einen Blick. Die wichtigsten Bestandteile wollen wir an dieser Stelle kurz erläutern.

Hinter dieser Rubrik verbergen sich: a) Die Sound-Schnittstellen, mit denen das Spiel seine digitalen Effekte wiedergibt. Win9x-Spiele greifen auf Direct-Sound zurück, können aber zusätzlich DirectSound3D (2-4 Lautsprecher), Aureal A3D, Dolby Surround oder Q-Sound unterstützen. b) Die Musik: Die meisten Spiele werden mit Stücken im CD-Audio-, MP3- oder MIDI-Format ausgeliefert. Weitere Musik-Optionen sind Dolby Surround oder Dolby Digital (bei kommenden DVD-Spielen).

An dieser Stelle erfahren Sie, mit welchen „üblichen“ Eingabegeräten der getestete Titel gespielt werden kann (Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad etc.) und ob der Packung eine Karte für den Saitek PC Dash beiliegt.

Die Infozeile für Mehrspieler: „1 Sp. pro CD“ bedeutet, dass jeder Spieler beim Netzwerkbetrieb seine eigene CD benötigt.

Die Empfehlung des Verleihs Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)

Hier finden Sie Hinweise zu den Grafik-Schnittstellen, die vom jeweiligen Spiel unterstützt werden. Optionen sind DirectDraw (keine 3D-Karte), Direct3D (alle 3D-Karten), OpenGL (plattformunabhängige Schnittstelle), Glide (für alle 3D-Karten), T&L = Spezialeffekt von GeForce- und Radeon-Karten.

Die Mindestanforderungen laut Hersteller. Außerdem erfahren Sie gegebenenfalls, ob das Spiel auch unter Windows 2000 läuft.

Diese Zeile beschreibt, welche Rechnerausstattung wir für sinnvoll halten. Das muss keinesfalls die optimale Konfiguration sein.

Pac Man 3D

Mindestens: P 200 MHz, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll: PII 233, 64 MB RAM, Direct3D
Grafik: DirectDraw, Direct3D, G1de, T&L
Sound/Musik: DirectSound, AurealA3D, CD-Audio
Eingabegeräte: Tastatur, Maus, Joystick, PC Dash
Spielerzahl: 16 Sp. Netzwerk, 1 Sp. pro CD
CD/DVD: 1.8 GB/450-680 MB
Internet: www.mustersoft.de
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. DM 80,-
Hersteller: Mustersoft
Veröffentlichung: Dezember
USK-Altersfreigabe: Ab 16 Jahren

Spielanteile

■ Action
 ■ Ratsel
 ■ Strategie
 ■ Zufall
 ■ Wirtschaft

Genre: Ego-Shooter
Testversion: Beta 0.95
Steuerung: Sehr gut
Feedback: Gut
Grafik: 96%
Sound: 89%
Mehrspieler: 93%
Einzelspieler: 93%

93%

» Fazit: Ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Actionspiele. Besonders die Grafik ist brillant. «

Hier steht das Unter-Genre. Ego-Shooter fallen z. B. in den übergreifenden Bereich „Actionspiele“.

Hier bewerten wir den Spielspaß! Keinesfalls hat unser Urteil mit Begriffen wie „Produktqualität“ oder „Preis-Leistungs-Verhältnis“ zu tun.



Stirb

Nachdem sein Kind ermordet worden ist, mündet Max Payne auf Rache – selbst eine Flammenhölle kann ihn nicht stoppen.

Fakten

- Verfolgerperspektive
- 3 Akte
- 25 Kapitel
- Zeitlupenfunktion für Kämpfe
- Lernmission
- 13 Waffen
- 3 Schwierigkeitsgrade
- Spielmodus „Unter Zeitdruck“
- Szenario-Editor

langsam



Blöde rumischießen kann jeder Actionheld (selbst ein in unser sprechender Muskel aus Österreich). Doch Max Payne hat mehr drauf. Er ist die Katarina Witt der Ballermänner: Wenn er zu einer Zeitlupenattacke ansetzt, geraten Feuergefechte zur Kunstform.

In einem Kapitel besitzen Sie nur einen Baseballschläger. Schlächen und geknockte Zuschläger sind angesagt.



Am Hafen bekommt ein Wachmann unsere zwei Baretas zu spüren. Wir wollen das Schiff im Hintergrund durchstoßen.



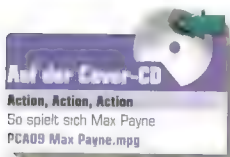
Als der Polizeibeamte Max Payne eines Abends nach Hause kommt, hat seine Familie Besuch. Allerdings nicht von netten Nachbarn, sondern von Drogen-Junkies – und die töten kaltblütig Frau und Kind. Die beklemmende Atmosphäre erleben Sie als aktiver Spieler hautnah mit: Max läuft am romantisch knisternden Kommin vorbei die Treppe hoch. Plötzlich dringen die panischen Schreie seiner Lebensgefährtin und das Wimmern des Babys durch eine Tür. Männerstimmen. Der Wind rauscht

um das Haus. Drei Schüsse fallen. „Michelle!“, schreit Max. Plötzlich steht ein Fremder vor ihm und eröffnet das Feuer. Der Hausherr reagiert blitzschnell, wirft sich rückwärts aus der Gefahrenzone und schaltet den Mann und einen nachfolgenden Kumpan aus. Als Payne das Kinderzimmer betritt, klumpert eine Spieluhr ein Schlaflied. Dann der Schock: Das Baby liegt tot in seiner umgestürzten Krippe. „Nein! Nein! Bitte, Gott, nein!“, schluchzt Max und stürmt weiter. Ein weiterer Verbrecher stellt sich ihm in den Weg, wird aber eine Sekunde später, von einer Kugel getroffen, brutal zurückgeschleudert. Doch es ist zu spät. Paynes Frau liegt ermordet auf dem Ehebett. Und auch harte Männer müssen manchmal weinen.

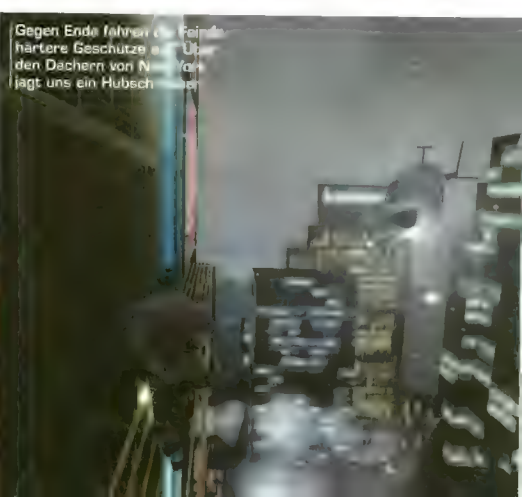
Allein gegen die Mafia

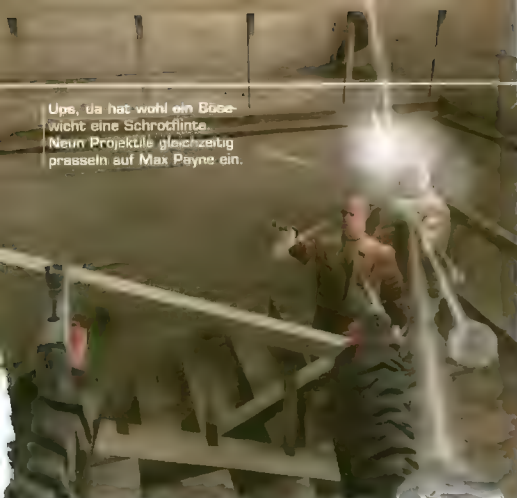
Von Beginn an wird klar: Max Payne ist starker Tobak und nicht umsonst von der USK als Erwachsenen-Spiel eingestuft worden. Für den Polizeibeamten zählen in der Folgezeit nur zwei Dinge: 1. Er hat nichts mehr zu verlieren. 2. Er will Rache. Als Undercover-Ermittler sollen Sie die Drogenbosse ausheben, die letztendlich für die grauenvolle Blutat verantwortlich sind. Doch es kommt alles noch schlimmer. Als Max in der New Yorker U-Bahn seinen Kontaktmann und Freund Alex treffen soll, wird auch dieser erschossen. Und die Polizei glaubt, dass Payne der Mörder ist. Jetzt tritt er nicht nur allein gegen die Mafia an. Nein, selbst Gesetzeshüter wollen ihm an den Kragen seiner animierten Lederjacke. Im Verlauf der

spannenden Hintergrundgeschichte erwarten Sie ohnehin viele Überraschungen. Einige kurze Zwischensequenzen in Spielgrafik und vor allem vorgelesene Comic-Strips spinnen den roten Faden weiter. Mit Baseballschläger, Faustfeuerwaffen, MPs, Scharfschützengewehr, Handgranaten und Molotowcocktails kämpft sich der Racheengel unter anderem im Schneesturm durch die düsteren Straßenschluchten von New York, prächtig kitschige Mafia-Villen, ein beengtes Frachtschiff, schummrige Nachtclubs und verfolgt einen Ganoven über Schwindel erregende Dächer. Sie blicken Max dabei genreblich über die Schulter, verbessern Ihren Gesundheitszustand mit Schmerztabletten (!), drücken ein paar Schalter, absolvieren einige wenige

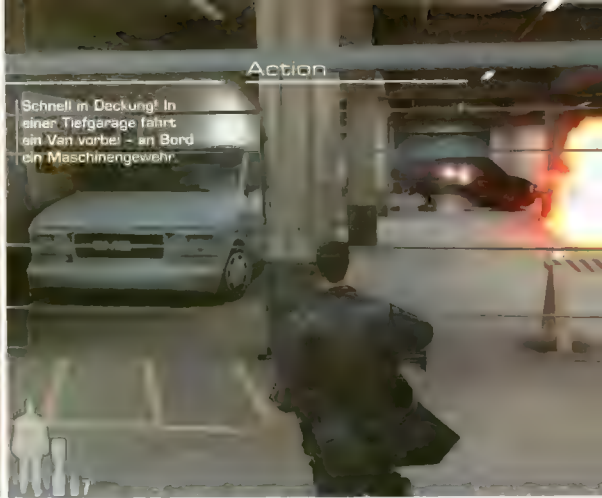


Auf der Cover-CD
Action, Action, Action
So spielt sich Max Payne
PC/PS Max Payne.mpg





Ups, da hat wohl ein Bosewicht eine Schrotflinte. Neun Projektil gleichzeitig prasseln auf Max Payne ein.



Schnell in Deckung! In einer Tiefgarage fährt ein Van vorbei – an Bord ein Maschinengewehr.

Hüpfpassagen, sprengen sich an bestimmten Stellen den Weg frei und grübeln darüber nach, wie Sie unbeschadet an diversen Laserbarrieren vorbeikommen. Abgesehen von der herausragenden Optik ist *Max Payne* insofern nichts Besonderes. Wenn da nicht die Zeitlupenfunktion wäre.

Eleganter Bodenturner

Ein Tastendruck genügt und schon läuft die Zeit langsamer ab. Das erinnert nicht nur an anmutiges Weltklasse-Bodenturnen und unweigerlich an den Kino-Klassiker *Matrix* samt Hauptdarsteller Keanu Reeves, sondern hat auch spielerischen Nährwert. Sie können Feinde besser anvisieren, weil sich diese während der ausgebremsten Phasen so flink bewegen wie südamerikanische

Faultiere. Außerdem weichen Sie mit etwas Glück den trage herangleitenden Geschossen aus: mit Hechtsprüngen nach vorn, hinten und zur Seite, die Boris Becker blasser aussehen lassen, als er es momentan wegen seiner Wäschekammer-Affäre mit Frollein Ermakowa ohnehin ist. Weil Sie Ihren Schützling während des Fluges in jede Richtung drehen können, ist kein Bosewicht im Umkreis von 360 Grad vor Ihnen sicher. Bei den akrobatischen Luftsprüngen hören Sie übrigens Ihr Herz überlaut schlagen – Prädikat „sehr stimmungsvoll“. Besonders nützlich ist eine solche Aktion, wenn Sie beispielsweise in Räume vordringen wollen, in denen sich ein Gegner in einem schlecht einsehbaren Eck verchanzt hat.

Doof bleibt doof

Die Getroffenen sinken ubrigens enorm realistisch danieder, oft auch in einer heftigen Zeitlupen-Nahansicht, so dass die dank eines gleichnamigen Films geflügelten Worte „Stirb langsam“ eine ganz neue Bedeutung erhalten. Ebenfalls ins Spiel kommt natürlich einiges an roter Farbe, falls Sie verstehen, was wir meinen. Die so genannte Bullet-Time steht nicht unbegrenzt zur Verfügung, sondern maximal acht Sekunden am Stück. Neue Energie tanken Sie mit erfolgreichen Abschüssen. Mit der Intelli-

genz der Computergegner ist es oft nicht weit her. Sie schießen sich hin und wieder gegenseitig ab, beglücken ihren Kumpel versehentlich mit einer ungünstig geworfenen Handgranate, laufen wie tumbe Lemminge in die Schusslinie oder fallen schon mal irgendwo ohne Fremdeinwirkung runter. Na gut, es gibt ja auch im wirklichen Leben Menschen mit einem IQ auf dem Niveau eines Butterkekses.

Ritt auf der Kugel

Einen coolen Effekt bietet das Scharfschützengewehr

Man spricht deutsch

Wie die deutsche Version genau aussieht, stand bei Redaktionsschluss noch nicht hundertprozentig fest. Nach Auskunft von Take 2 fehlen wahrscheinlich Blut und Todesschreie. Ganz sicher aber wird sie komplett übersetzt (Texte und Sprachausgabe). Erscheinungstermin: voraussichtlich Ende September.

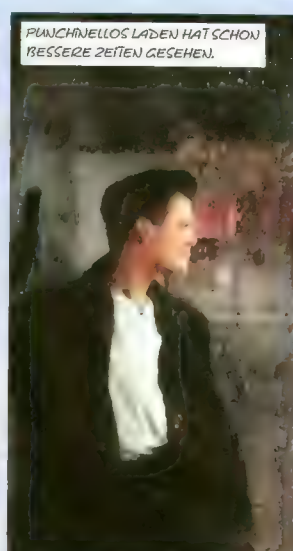
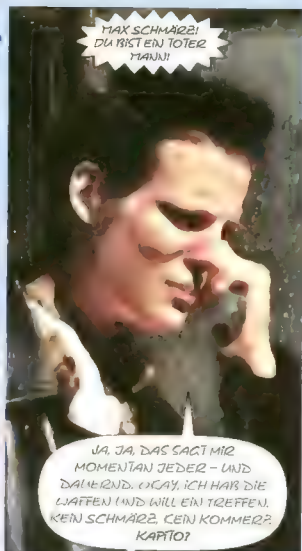


Während wir im Lift nach oben fahren, müssen wir die Barrieren zerstören. Wie wird unser Held das anstellen?



Vinny Gonnitti ist einer von mehreren Endgegnern. Schon sein Gesicht zeigt, dass er nicht sehr freundlich ist.

So spielt sich Max Payne





Nachdem Sie mit dem obligatorischen Fadenkreuz gezielt und abgedrückt haben, schaltet die Kamera auf eine Kugelsicht, so dass Sie die Flugbahn des goldfarbenen Projektils bis kurz vor dem Einschlag verfolgen dürfen. Besonders zur Geltung kommt dies in einem

weitläufigen Hafengelände, auf dem Sie per Knopfdruck einen Schienenkran fahren und mehrere Wachposten auf Türmen ausmerzen. Wer so weit gekommen ist, darf sich schon Profi nennen, denn *Max Payne* zieht ab dem zweiten Akt im Schwierigkeitsgrad deutlich

an. Glücklicherweise können Sie jederzeit speichern. Laut Entwickler soll sich das Programm sogar den Fähigkeiten des Benutzers anpassen, was aber kaum nachprüfbar ist. Weitere Schwierigkeitsgrade stehen erst nach dem Durchspielen zur Verfügung, wobei

Ihr Alter Ego dann weniger Blei verträgt und weniger Speichermöglichkeiten existieren. Ebenfalls freigeschaltet wird der Modus New York Minute, bei dem der PC-Besitzer das gesamte Spiel unter Zeitdruck bewältigen soll und für Abschlüsse Boni erhält. Bastler erfreuen

Max Payne

Leistungsmerkmale

Max Payne benötigt für alle Grafikkarten die neuesten Treiber. Probleme gibt es mit Voodoo-Chipsätzen. Benutzen Sie nur Double Buffering, um Grafikfehlern weitgehend aus dem Weg zu gehen. Bei mittleren Details läuft der Titel bereits mit 500 Megahertz angenehm flüssig. Als unterste Schmerzgrenze (niedrigste Details) gilt ein PIII 450. Für die volle Grafikkraft sind mehr als 1 GHzertz und mindestens eine GeForce2-Grafikkarte nötig.

Bildauflösung 640x480

	PIII 500/128	Duron 750/128	T-Bird 1.2/256	P4 1.4/256
Voodoo3 3000				
Voodoo5				
TNT2 Ultra				
GeForce 256				
GeForce2 MX				
GeForce2 GTS				
Ati Radeon 64 DDR				

Bildauflösung 800x600

	PIII 500/128	Duron 750/128	T-Bird 1.2/256	P4 1.4/256
Voodoo3 3000				
Voodoo5				
TNT2 Ultra				
GeForce 256				
GeForce2 MX				
GeForce2 GTS				
Ati Radeon 64 DDR				

Bildauflösung 1.024x768

	PIII 500/128	Duron 750/128	T-Bird 1.2/256	P4 1.4/256
Voodoo3 3000				
Voodoo5				
TNT2 Ultra				
GeForce 256				
GeForce2 MX				
GeForce2 GTS				
Ati Radeon 64 DDR				

Pro & contra

- Superrealistische Grafik
- Zeitlupenkämpfe
- Actionfilm-Flair
- Packende Atmosphäre
- Spielbares Intro/Altbäume
- Schnelle Ladezeiten
- Story
- Nur etwa 10 Stunden Spielzeit
- Wenig Abwechslung; streng linear
- Hacken bei der KI

Sound & Musik

Waffenlärm, pfeifende Kugeln und Schmerzensschreie begleiten Sie während des gesamten Abenteuers – Togo. Die glasklare, ungekünstelte Sprachausgabe kommt besonders zwischen den einzelnen Kapiteln bei den Comic-Strips zur Geltung, wenn Max zynische Selbstgespräche führt und an der einen oder anderen Tür tauscht. Musik setzen die Entwickler sehr realistisch ein: Während Sie beispielsweise ein als Nobel-Disco getarntes „Vereinsheim“ für Satanisten durchstreifen, dringen ständiger entsprechende Beats dumpf an Ihre Ohren.

Steuerung

Nahezu perfekt. Wie bei vergleichbaren Spielen bewegen Sie den Protagonisten am besten mit vier Tasten vor- und rückwärts und nach rechts und links. Per Mausbewegung bestimmen Sie die Blickrichtung. Mit der linken Maustaste schießen Sie, die rechte löst die Zeitlupenfunktion aus. Wen das alles nicht gefällt, der darf die Steuerung frei konfigurieren.

PRÜFSTAND

Vergleich

Bei den Actionspielen, die auf die Verfolgerperspektive setzen, ist *Max Payne* momentan einfach nur Spitze. F.A.K.K. 2, ebenfalls ein optisches Feuerwerk, setzt auf quatschbunte Comicgrafik und abgedrehte Fantasy-Szenarien. Wer eher auf Wikinger steht, macht mit *Rune* nach wie vor nichts falsch. *The Fallen* fällt im Vergleich schon etwas ab, ist aber für *Star Trek*-Fans erste Wahl.

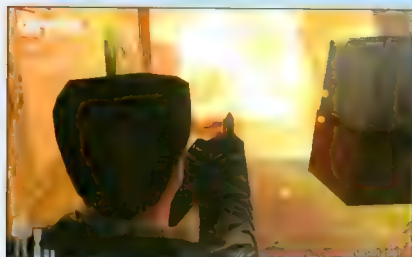
Max Payne	89 %
Heavy Metal F.A.K.K. 2 (abgewertet)	88 %
Rune (abgewertet)	85 %
Star Trek: Deep Space 9	
The Fallen (abgewertet)	80 %

Kommentar



Harald Fränkel

Ein Arzt würde wegen des ständig vernünftigen, starren Gesichts von Max wohl eine schwere Nierenkolik oder zumindest Durchfall diagnostizieren, aber diese Tatsache tut dem Spieler nicht wirklich weh: Die restliche Optik ist einzigartig. Statt der langatmigen Comic-Strips, deren Bilder aussehen wie private Polaroids, die versehentlich in die Waschmaschine geraten sind, hätte ich mir noch mehr Zwischensequenzen in der grandiosen Spielgrafik gewünscht. Wenn ich schon einen spielbaren Actionfilm der Extraklasse habe, will ich zwischendurch kein Bilderbuch vor die Nase gesetzt kriegen. All das ist natürlich nur Larifari – denn der Rest rockt. Betrachten Sie meine Motzerei deshalb als Berufskrankheit.



Nennenswerte Schwachpunkte? Höchstens die Gesichter der Charaktere: Die sehen zwar fast fotorealistisch aus, sind aber nicht animiert und wirken deshalb wie Masken. Besonders wenn die Typen sprechen, weil ihre Lippen nicht mal zucken. Dafür bewegen sich die Protagonisten enorm wirklichkeitstreu. Außerdem sind fetzige Explosionen, Mündungsfeuer und liebevolle Details zu nennen. Wenn Geschosse in Holz oder Glas einschlagen, fliegen Splitter durch die Gegend. Und das nächtliche New York steht dank der brillanten, schmutzigen Texturen (Oberflächenstrukturen) und farbenprächtiger Graffiti aus, wie – nun, wie New York eben: dreckig, düster, bedrohlich.

sich unterdessen am mitgelieferten Szenario-Baukasten.

Wie im Rausch

Fast noch eindringlicher als das bereits angesprochene Intro sind übrigens die beiden ebenfalls spielbaren Alpträume von *Max Payne*, die als Prolog für

den zweiten und dritten Akt dienen. Hier erlebt er den schrecklichen Mord an seiner Familie erneut, allerdings bei sphärischer Musik. Flammen züngeln aus den Wänden, in einem bizarren, tiefschwarzen Labyrinth schneit es eklige, rote Flocken. Und besonders die scheinbar

endlosen, zum Teil mit Blut verschmierten Gänge wirken perspektivisch verzerrt – eine Optik, wie sie noch in keinem Spiel in ähnlicher Perfektion zu sehen war. Wir wollen gar nicht wissen, wie viel Geld die Entwickler aus dem hohen Norden für bewusstseinsweiternde Mittel-

chen ausgegeben haben, um das derart eindrucksvoll hinzukriegen. Scherz beiseite: Finnen können eben nicht nur Saunen bauen, sondern auch interaktive Meisterwerke schaffen. Wo wir abschließend wieder beim Thema Kunst wären.

Harald Fränkel

Christian Müller

„Max Payne rockt wie die fette Scheiße!“ Entschuldigen Sie den Jargon, aber so ein Kraftausdruck bringt es für mich am besten auf den Punkt. Remedys Erstlingswerk (!) ist eine hochexplosive Mischung aus Hongkong-Action und Rambo-Ballerei. Der Grund dafür liegt zum einen in der superben Grafiken, zum anderen in der innovativ vorangetriebenen Story. JA, HARALD! MIR GEFALEN DIE COMICS SEHR GUT!!! Endlich wird ein Actionspiel auch mal anders erzählt als mit wilden Kameraschwenks durch die 3D-Welt. Genug Hingucker gibt es sowieso: Auch Sie werden sich dabei ertappen, ein und dieselbe Szene immer wieder anders im Zeitlupenmodus zu spielen. Weil's einfach zu geil aussieht! Okay, manchem mag der puristische Austausch von Blei etwas zu eintönig sein, aber deswegen ist's ja auch ein Action- und kein Abenteuerspiel. Ich find's stark!

Der Mafioso rechts hat seinen Molotowcocktail abgekriegt, die restliche Brut bearbeiten wir mit zwei MP5 gleichzeitig

Max Payne

Mindestens: PIII 450, 96 MB RAM, 3D-Karte, Win9x/NT/2000
Systemvoll: PIII 700, 128 MB RAM, GeForce2-Karte
Grafik: Direct3D, T&L
Sound/Musik: DirectSound (3D)
Eingabegeräte: Tastatur, Maus
Spielezähl: 1 Spieler
CD/HD: 699 MB/530-830 MB
Internet: www.maxpayne.de
Sprache: Deutsch (ab Ende Sept.)
Preis: Ca. DM 60,-
Hersteller: Take 2/Remedy
Veröffentlichung: Einzelteilchen
SK-Altersfreigabe: ab 18 Jahren

Genre: Action
Testversion: Vorverkaufversion (engl.)
Steuerung: Sehr gut
Feedback: —
Grafik: 94 %
Sound: 90 %
Mehrspieler: —
Einzelspieler: —

Spieleranteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wertschatz

» Katzen würden Whiskas kaufen – Arni Schwarzenegger, Sly Stallone und Keanu Reeves auf jeden Fall Max Payne. «

89 %

Fakten

- Ausbohrfähige Einheiten mit Erfahrung
- Vereinfachtes Battletech-System
- Sicht- und Schusslinien
- Tag- und Nachtmissionen
- 3D-Terrain



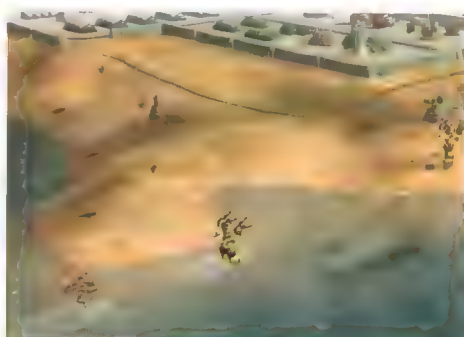
Hitze des Gefechts

Raketen umschwirren Ihren Kampfkoloss, als er auf die feindliche Basis zustampft. Mit einem gewagten Sprung setzt das 50-Tonnen-Ungeheuer über die Befestigungsmauer und erobert das Kontrollzentrum der Geschütztürme, die sich sofort gegen die Verteidiger der Basis richten. Gute Arbeit, MechCommander!

Wir schreiben das 4. Jahrtausend. Nach einer kurzen Phase der Ruhe brodelt es wieder gewaltig zwischen den fünf Adelshäusern der Inneren Sphäre. Das Bündnis zwischen den Häusern Steiner und Davion



Raketen und Laser detonieren im Panzer des Mechs, dessen baugleiches Modell dazwischen bereits gefallen am Boden liegt.



Zwei Mechs verfolgen diesen Gegner, der versucht, durch das für Mechs kaum knietiefe Wasser zu entkommen.



Zwei schwere Mechs feuern ihre Projektorpartikelkanonen auf die Computergegner ab, der mit zahlreichen Einheiten versucht, die Basis einzunehmen.

zerbricht und die Herrscher verlegen zur Bekräftigung ihrer Forderungen erste BattleMechs – riesige, schwer gepanzerte und bewaffnete Schlachtkolosse – in die Krisengebiete. Vor einer Eskalation der Lage schrecken alle

noch zurück und so bleibt der Truppenaufmarsch offiziell begrenzt. Stattdessen werden in Freibeuter-Manier Banditen und Söldner angeheuert, um die Dreckarbeit zu erledigen. Als Anführer eines solchen Söldner-



Drei Mechs haben einen Gegner ins Kreuzfeuer genommen. Erhellte von Scheinwerfern und Lasern werfen die Bäume Schatten.

trupps können Sie schnell reich werden, großen Ruhm erlangen und enormen Einfluss gewinnen, vorausgesetzt es gelingt Ihnen opportunistisch als Zünglein an der Waage, auf der Siegerseite zu bleiben. So beginnt Ihre Arbeit mit mehreren Einsätzen gegen angebliche Banditen, die etliche Stützpunkte des Hauses Steiner überfallen haben. Durch die kommenden Schlachten werden Sie immer tiefer in die Intrigen zwischen den Herrscherhäusern verstrickt. Allerdings ist die einzige Kampagne linear aufgebaut. Nur in seltenen Fällen haben Sie die Möglichkeit, auch nur die nächste Mission selbst auszuwählen, geschweige denn sich zu entscheiden, für wen Sie arbeiten. Dafür ist die Story spannend und ein langsamer Anstieg des Schwierigkeitsgrades gewährleistet.

Missionsvorbereitung

Von Ihrem Auftraggeber erhalten Sie vor jeder Mission ein ausführliches Briefing mit kleinem Video und Sprachausgabe. Echte Zwischensequenzen bekommen Sie aber nach jedem Kampagnenabschnitt geboten. Eine Übersichtskarte mit den Zielen des Einsatzes und dem erwarteten Widerstand gehört zu den wichtigen Informationen für die Planung und Auswahl Ihrer Streitkräfte. Zu Beginn verfügen Sie nur über einige leichte und mittelschwere Mechs sowie ein Rudel noch recht unerfahrener Piloten. Sie dürfen Mechs kaufen und verkaufen sowie komplett umbauen. MechCommander 2 verwendet eine deutlich vereinfachte Version des Battletech-Systems, das auch Gelegenheitspieler recht schnell durchschauen. Die Mech-Konfigurationen lassen sich abspeichern und so unproblematisch in allen weiteren Missionen verwenden. Anders als beim Vorgänger dürfen Ihre Mechs die für jeden bestimmten Einsatz vorgegebene Tonnagebegrenzung nicht überschreiten. So stellt Microsoft sicher, dass die Schwierigkeit jeder

Mission passt, unabhängig davon, ob Sie in vorherigen Missionen besonders viele kampfstärke Stahlkolosse erbeutet haben. Für jeden müssen Sie einen Piloten auswählen, der in den Missionen neue Erfahrungen sammelt, seine Fähigkeiten im Manövrieren und als Schutze verbessert und sich Spezialeigenschaften aneignet.

Variabler Einsatz

Bei den Missionen selbst gilt es vor allem, die Einsatzziele zu erreichen. Schließlich werden Sie dafür bezahlt. Das Spektrum ist weit gestreut. Mal sollen Sie eine feindliche Basis zerstören, ein Gebiet von Feinden säubern oder ein bestimmtes Gebäude erobern. Meist nimmt der Einsatz eine vorher ungeahnte Entwicklung und Sie erhalten weitere Instruktionen. Das erhöht die Spannung und sorgt für Abwechslung. Unabhängig davon bietet sich häufig die Möglichkeit, in eigener Sache etwas nebenbei zu verdienen: Indem Sie Lagerhallen und



Vergleich

Speziell die Landschaft sieht in *Ground Control* deutlich besser aus, auch die Steuerung ist geschickter gelöst als in *MechCommander 2*. *Ground Control* ist strategisch sogar einen Tick anspruchsvoller, nur in puncto Atmosphäre kann *MechCommander 2* gleichziehen. Die schon etwas älteren Spiele *Shadow Company* und der erste Teil von *MechCommander* verfügen über keine zeitgemäße Optik mehr.

Ground Control	86%
MechCommander 2	82%
Shadow Company (abgewertet)	73%
MechCommander (abgewertet)	71%

MechCommander 2

Leistungsmerkmale

Viel langsamer als ein P III 500 sollte Ihr Rechner nicht sein, denn dann müssen Sie schon auf die ganz hohen Auflösungen oder zumindest einige Details für optimale Performance verzichten. 256 MB RAM machen sich im Vergleich zu 128 MB übrigens deutlich bemerkbar. Bei den momentan niedrigen Preisen für RAM-Speicher sollten Sie gegebenenfalls aufrüsten.

Bildauflösung 640x480

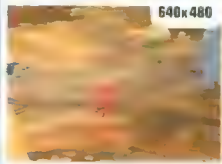
	P III 500/128	Duron 750/128	T-Bird 1.2/256	P4 1.4/256
Voodoo3 3000				
Voodoo5				
TNT2 Ultra				
Geforce 256				
Geforce2 MX				
Geforce2 GTS				
Ati Radeon 8500				

Bildauflösung 1.024x768

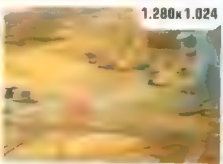
	P III 500/128	Duron 750/128	T-Bird 1.2/256	P4 1.4/256
Voodoo3 3000				
Voodoo5				
TNT2 Ultra				
Geforce 256				
Geforce2 MX				
Geforce2 GTS				
Ati Radeon 8500				

Grafik

Mit allen Details rückt sich MechCommander 2 optisch in ein gutes Licht. Alle Objekte werfen realistische Schatten, in den Nachtmissionen kommen Scheinwerfer zum Einsatz und besonders die Waffeneffekte können sich sehen lassen. Für den vollen Grafikgenuss benötigen Sie einen schnellen Rechner, sonst müssen Sie deutliche Einschnitte hinnehmen oder auf die höheren Auflösungen verzichten. Allerdings bleiben die Bodentexturen in jeder Einstellung sehr verwaschen.



640x480



1.024x768

Sound & Musik

Wichtigster Bestandteil der akustischen Untermauerung sind die gut gemachten Soundeffekte: Das schwere Stapfen der Mechs sowie die Entladungen der Laserkanonen und die zischenden Raketen vermitteln erst durch die passende Geräuschkulisse einen so realistischen Eindruck. Vor und innerhalb der Missionen wird die Story größtenteils über die gelungene Sprachausgabe vermittelt. Der Hintergrundmusik fehlt es auf Dauer etwas an Abwechslung, was in den hitzigen Gefechten aber selten auffällt.

Pro & contra

- Strategisch anspruchsvoll
- Leicht zu steuern
- Einsteigerfreundliches, vereinfachtes Battletech-System
- Abwechslungsreiche, mehrschichtige Missionen
- Opulente Grafik mit tollen Effekten
- Selbstständig agierende Einheiten
- Selbstständig agierende Einheiten
- Verwischene Bodentexturen
- Probleme der Steuerung (Route-finding, Einheiten Selektion)
- Schlechte Gegner-KI

Steuerung

Wie fast jedes Echtzeitstrategiespiel lässt sich auch MechCommander unkompliziert mit wenigen Mausklicks steuern. Fortgeschrittene Spieler können mittels der umfangreichen Tastaturbelegung noch einfacher ihre Befehle erteilen. Die simple Kameraführung und Zoomfunktion garantiert Übersichtlichkeit, gute Orientierung und trotzdem eine ausgezeichnete Optik. Allerdings agieren Ihre Einheiten teilweise so selbstständig, dass Sie sich nach wenigen Sekunden nicht mehr an Ihre Befehle halten. Zudem hat die Wegfindung ein Problem mit mobilen Hindernissen, egal ob es sich um eigene oder feindliche Einheiten handelt.

Lastzüge kapern, bessern Sie Ihren Kontostand auf. Eroberte Fabriken und Forschungsanstalten hingegen erlauben Ihnen den Zugriff auf neue Technologien, die Ihnen in späteren Missionen wertvolle Dienste erweisen. Zuvor sollten Sie jedoch die feindlichen Streitkräfte ausschalten. Ihre Gegner setzen neben Mechs aller Art auch Infanteristen, Panzer, Hovercrafts und Helikopter ein. Vor dem ersten Sichtkontakt erscheinen militärische und zivile Einheiten als Standardsymbol auf dem Radar. Nur Aufklärungsspezialisten in Mechs mit überlegenen Sensoren bekommen schon vorab detaillierte Informationen. Mit Art und Stellung der Gegner können Sie Ihr Vorgehen bereits perfekt planen, denn das Terrain ist von Anfang an im gesamten Einsatzgebiet bekannt und auch Gebäude, Straßen und Wälder sind sofort sichtbar. Höchstens Minenfelder sorgen gelegentlich für unliebsame Überraschungen.

Krieger mit Persönlichkeit

Sind die Angriffsbefehle erteilt, läuft der Rest einer gut geplanten Schlacht fast automatisch ab. Ihre Piloten agieren nämlich weitgehend selbstständig, indem Sie verbündeten Einheiten zu Hilfe eilen, flüchtende Feinde verfolgen, sich in eine optimale Angriffsposition bringen



Ein Raketenwerfer feuert eine Salve auf diese Basis ab. Nur in großen Gruppen können Fahrzeuge Mechs gefährlich werden.



Im Nahkampf ist der hauptsächlich mit Langstreckenraketen ausgestattete Katapult kein Gegner für andere Mechs.



oder versuchen, feindlichem Feuer auszuweichen. Nur in wenigen Fällen stört diese Eigeninitiative gewaltig, da sich Ihre Mechs zu leicht in einen Hinterhalt manövrieren, auf aussichtslose Gefechte einlassen oder in den Kämpfen ständig gegenseitig blockieren. Alle feindlichen Truppen verhalten sich übrigens ähnlich dämlich. Natürlich dürfen Sie jederzeit eingreifen, neue

Order ausgeben und das Verhalten der Piloten korrigieren, was auch in den rasanten Schlachten kein Problem darstellt. Dafür sorgt die simple Steuerung der Einheiten. Die Kameraführung ist geschickt gelöst, auch wenn eine Änderung der Perspektive nur extrem selten nötig ist. Außerdem können Sie das Spiel pausieren und trotzdem noch die Lage analysieren und Ihren Truppen neue Ziele zuweisen. Gerade bei Gefechten an mehreren Fronten gleichzeitig wäre MechCommander 2 sonst zu hektisch. Wenn Sie die Pausenfunktion jedoch sinnvoll nutzen, haben Sie ausreichend Zeit, die toll in Szene gesetzten und sehr detaillierten Schlachten zu genießen: Fahrzeuge gehen in Flammen auf, Laser blitzen, Treibstofftanks vernichten in riesigen Explosionen alles im Umkreis, Raketen ziehen einen Rauchschweif nach, BattleMechs stürzen und rappeln sich wieder auf und hin und wieder fliegen abgetrennte Mechteile wie Beine oder Arme durch die Gegend. Passen Sie nur auf, dass Sie in der Hitze des Gefechts nicht den Kopf verlieren!

Alexander Geltenpöth



Vor jedem Szenario erhalten Sie ein kurzes Briefing von Ihrem Auftraggeber. Weitere Anweisungen folgen in der Mission.

MechCommander 2

Mindestans:	P III 266, 64 MB RAM, Win95/2000
Sinnvoll:	P III 600, 256 MB RAM, 32-MB-Grafikk.
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielezahl:	8 Sp. Netzw., 8 Sp. Intern./1 Sp. pro CD
CD/HD:	590 MB/200-520 MB
Internet:	www.microsoft.de/games
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Microsoft
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 12 Jahren

» Genial in Szene gesetzte und taktisch anspruchsvolle Schlachten im Battle-tech-Universum «

Spieleanteile

- Action
- Rtsel
- Strategie
- Zueil
- Wirtschaft

Genre:	Echtzeitstrategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
Feedback:	-
Grafik:	81%
Sound:	83%
Mehrspieler:	84%
Einzelspieler:	82%



Alexander Geltenpöth

Ordentlich, was Microsoft da abgeliefert hat. Bemerkenswert vor allem, dass MechCommander 2 sich auch für Gelegenheitspieler eignet und nicht nur für die eingeschworene Battle-tech-Fangemeinde empfehlenswert ist. Allein die spannende Kampagne sichert schon Spaß für etliche Tage. Sieben Mehrspielervarianten bieten auch danach noch jede Menge Abwechslung und Spielvergnügen. Voraussgesetzt, Ihr Rechner erfüllt die hohen Anforderungen, denn in geringen Auflösungen und mit weniger Details geht viel Spielspaß verloren.



Fakten

- 16 Fertigkeiten
- 56 Disziplinen
- 90 Zaubersprüche
- 3 Mehrspielermodi
- Integrierter Editor
- 58 Charakter-Schemen
- Handlungsfreiheit

Die Kugel im Lauf

Stört es Sie gelegentlich, dass Sie bei Rollenspielen im Stil von Baldur's Gate 2 immer nur Ihr Schwert oder den Zauberstab schwingen dürfen? Würden Sie stattdessen nicht lieber auch mal die Colts rauchen lassen? Dann klappen Sie jetzt die Augenlider hoch, denn wir haben interessante Nachrichten für Sie.

Ähnlich wie bei der Wizard-Reihe erwartet Sie mit Arcanum eine Mixtur aus altbewährten Rollenspielelementen und fortschrittlichen Technologie-Einlagen. Die Software-schmiede Troika Games setzt weiterhin auf Fantasiegestalten, Zaubersprüche und Schwertkämpfe, lässt aber den Gebrauch von Schießseisen und Sprengstoff auch nicht außen vor. Trotz des geschichtlichen Hopsers in eine höher entwickelte Zeitstufe wirkt die Grafik etwas angestaubt. Eine Bildauflösung von 800x600 verhindert in der isometrisch angelegten Sichtperspektive oftmals,

dass mannahende Gestalten rechtzeitig wahrnimmt. So müssen Sie beispielsweise in den Gewölben eines Kellers schon mal den letzten Spielstand laden, weil sich einige Kreaturen völlig unerwartet ins Gemetzel schmeißen und Ihnen den Rest geben. Die Inneneinrichtung der recht farblosen Dorf-Gebäude ist detailliert, jedoch meist spartanisch: Ein Schrank, ein Stuhl, ein Bett und fertig ist das Bauernhaus. Bei Betrachtung der Großstadträumlichkeiten wird dann klar, wo das Geld geblieben ist: Bildlartige, Kandelaber und orientalische Teppiche zieren

die Zimmer. Ähnlich trist wie in den einfachen Behausungen sieht es in der Landschaft aus. Hier und da finden sich Bäume und kleinere Büsche auf einer braun-grünen Rasenfläche wieder. Ein nicht minder karges Bild bietet die Wüstenlandschaft, die mit beigem Sand und vereinzelt Steinen aufwartet.

Über den Bergen ...

Die Hintergrundgeschichte erweist sich als recht kurz und ist somit schnell erzählt: Die einst mystische Welt Arcanum hat sich aufgrund von technologischen Erfindungen in den

letzten Jahrzehnten drastisch verändert. Die Ara der Zauberbegabten ist in Vergessenheit geraten, der Zauberstab ist dem Schießseisen und der Donnerkeil der Kugel gewichen. Waren einst Reisende auf die Portale der Hexer und Magier angewiesen, flogen sie nun mit Zeppelin durch die Wolken. Unglücklicherweise gibt es im Arcanum-Universum keinen TUV und die Katastrophe ist im wahrsten Sinne des Wortes vorprogrammiert – einer der Himmelsriesen macht den Abgang. Ihre Spielfigur befindet sich an Bord und überlebt den Absturz. Virgil, ein knochiger Kerl, der ebenfalls dem Tod von der Schippe gehüpft ist, schließt sich Ihnen kurzzeitig an und das eigentliche Abenteuer beginnt. Auf Ihrer Reise stoßen Sie auf weitere Recken, die sich Ihrer Gruppe aus bis zu vier Charakteren anschließen. Da Sie über vollkommene Handlungsfreiheit verfügen, hängt der Verlauf und der Ausgang des Spieles komplett von Ihren (Schand-)Taten ab.

Chaotische Ordnung

Bevor Sie mit Ihren Kumpeln neben dem Schrotthaulen des Zeppelins aufwachen und sich ins fröhliche Monsterkloppen und Ratsellösen stürzen, steht zunächst die Charakterwahl an. Entweder Sie akzeptieren einen der zwölf vorgefertigten Helden oder Sie generieren einen Recken. Acht männliche und vier weibliche Rassen wie Halbork, Mensch oder Elf stehen zur Verfügung. Darüber hinaus bietet sich ein umfangreiches Spektrum an Vorgeschieden an, die Ihre acht Grundwerte beeinflussen können. Beispielsweise besitzen Sie als „Kind aus gutem Hause“ eine doppelt so gute Ausrüstung, büßen jedoch einen Punkt bei der Willenskraft ein, da Mama und Papa Ihnen ständig alles in den Allerwertesten gestopft haben. Und nun wird es richtig kompliziert. 15 Fertigkeiten (aus



Mithilfe der Beschwörungszauberformeln rufen Sie kampfbereite Kreaturen herbei. Während bei der ersten Stufe nur ein Schwarm Insekten herbeieilt, entstehen bei der zweiten Stufe Orcs.



Leider haben Sie im Schlosseröffnen versagt und die Truhe klemmt. Schnell einen Verschlusszauber für die Tür gesprochen und schon beginnt Ihre Kreatur damit, die Kiste aufzuschlagen.



Schneller reisen: Um von einer Ortschaft zur nächsten zu gelangen, markieren Sie einfach auf der Übersichtskarte Wegpunkte und lassen Ihre Spielfiguren automatisch wandern.



Die blaue Anzeige spiegelt Ihre Energie wider, die Sie für Zaubersprüche benötigen. Sollten Sie diesen Vorrat verbrauchen, verfällt Ihre Spielfigur in einen schlafähnlichen Zustand.



Auch wenn die Kommen-
tare in Arcanum nicht
ganz so derb sind wie in
Baldur's Gate 2, bekom-
men Sie oft Gelegenheit
zum Schmunzeln. Hier
sehen Sie einige Vergnü-
gungsdamen.

den Bereichen Kampf, Techno-
logie, Diebeskunst und Sozia-
les), 56 Disziplinen wie Schmie-
den und Heilen sowie 90 Zau-
bersprüche laden zum Punkte-

verteilen ein. Anfänglich dürfen
Sie nur fünf Punkte verteilen, er-
halten jedoch pro Level einen
weiteren. Auf welche Gebiete Sie
sich konzentrieren, bleibt Ihrer
Fantasie überlassen. Eine kleine
Hilfestellung bieten die 58 Klas-
sen-Schemen an, die Ihre Punc-
te automatisch vergeben.

Nichts für Anfänger

Zaubersprüche, blanker
Stahl und Schießseisen sind Ihre
Waffen im Kampf gegen zahl-
reiche Gegner. Tiere, Untote
und menschliche Feinde lün-
gern in den Gewölben, Wäl-
dern und Wüsten herum und
warten nur darauf, Ihnen das
Lebenslicht auszupusten. Nach
siegreichem Gefecht durchsu-
chen Sie die Überreste des Op-
fers nach Gold, Kleidung, Waf-

fen und sonstigen Utensilien,
um Ihre Ausrüstung entspre-
chend aufzubessern. Aber auch
in Schatztruhen und Schränken
finden Sie nützliche Gegen-
stände, für die der eine
oder andere Händler ein wenig
Gold springen lässt. Darüber
hinaus befinden unter den orts-
ansässigen Kaufmännern so
genannte Experten für spezielle
Künste. Gegen eine geringe Ge-
bühr gehen Sie bei diesen in die
Lehre und erhalten einen weite-
ren Bonus auf Ihre Fähigkeiten.
So können Sie sich beispiels-
weise beim Schmied in Shrou-
ded Hills im Schlosseroffnen
verbessern. Da Sie bereits mit
der immensen Auswahl an
Charakter-Fähigkeiten alle
Hände voll zu tun haben, ha-
ben die Entwickler drei Schwie-

Kommentar

Tanja Bunke

Rollenspiel und
Neuzeittechnik in
einem Top? Das ist wahrlich
eine interessante Mischung
und lockert das oftmals fan-
tasylastige Genre ein wenig
auf. Grafisch reißt Arcanum
jedoch niemanden vom Ho-
cker. Die Schwierigkeitsgrade
sind zu hoch angesiedelt
und verhindern ein einstei-
gerfreundliches Spiel. Hard-
core-Gamer dagegen sollten
schon mal Platz auf der
Festplatte schaffen.

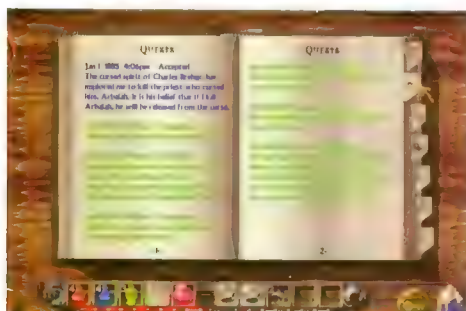
rigkeitsgrade spendiert. Wäh-
rend Sie bei „einfach“ unter er-
traglichen Bedingungen kampf-
en, erweist sich bereits „nor-
mal“ als echte Herausforde-
rung. Auf der Stufe „schwer“
dürften selbst alte Rollenspiel-
hasen öfter ins Gras beißen, als
ihnen lieb ist. Kurzum: Arcanum
ist nicht gerade einsteiger-
freundlich. Befordert Sie ein
Gegner ins Jenseits, starten Sie
dank der freien Speicherfunk-
tion mit dem zuvor gesicherten
Spielstand. Neben dem Einzel-
spielermodus verfügt Arcanum
über eine Mehrspieleroption
per Internet und Netzwerk. Drei
Modi, „Frei für alle“, „Kooperati-
v“ und „Rollenspiel“, stehen
zur Auswahl und laden – je
nach Einstellung – zur gemein-
samen Monsterhatz oder zum
bitteren Konkurrenzkampf ein.

Tanja Bunke

Vergleich

Arcanum bietet enorme
Handlungsfreiheit und über-
zeugt durch wahre Rollen-
spielelemente und die Viel-
seitigkeit in Sachen Klas-
sensystem und Neuzeit-
Atmosphäre. Trotz allem
erreicht es bei weitem
nicht den Spielwitz und die
packende Motivation von
Baldur's Gate 2, die viele
Rollenspieler nacheinander
vor den Monitor fesselt.

Baldur's Gate 2	91%
Arcanum	83%
Baldur's Gate	82%



Damit Sie bei den vielen Ratseln, die Sie erwarten, nicht den Überblick verlieren, schreiben sich diese automatisch in Ihr
Tagebuch. Grüne Einträge sind gelöst, blaue noch unerledigt.

Mindestens:	P 200 MHz, 32 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 500 MHz, 64 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Speicherplatz:	Unbegrenzt Internet/Netzwerk 1 Sp./CD
CD/DVD:	630 MB/500 MB
Internet:	www.sterra-arcanum.de
Sprache:	Englisch
Preis:	DM 69,95
Hersteller:	Troika Games/Sterra
Veröffentlichung:	Ende August 2001
USK-Altersfreigabe:	-

» Bleikugeln und Magie
laden zur Monsterhatz
in einem umfangreichen
Rollenspiel-Neuzeit-Mix. «

Arcanum

Spieleanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre: Rollenspiel
Testversion: Verkaufversion
Steuerung: Gut
Feedback: -

Grafik: 72%
Sound: 70%
Mehrspieler: 83%
Einzelspieler: 83%

83%

Einfache Rechnung

INDIANA JONES™ ADVENTURE KIT

DM 29,95*

INDIANA JONES
and the
Last Crusade

+

INDIANA JONES
and the
FATE of ATLANTIS

+

INDIANA JONES
und der
TURM VON EABEL

=



Indiana Jones kehrt
zurück in einer fantas-
tischen Adventure-
Collection mit den Teilen
3 Discs. Ein Muss für echte
Indy-Fans!

PC Games
CLASSICS

Weitere PC Games Classics: DM 29,95' Monkey Island™ Collection DM 39,95'+++ LucasArts Zehn Adventures +++
MTV Sports: Skateboarding +++ DM 49,95' Cultures - Die Entdeckung Vinlands +++ Mercedes-Benz Truck Racing

Erhältlich überall, wo es Computerspiele gibt!

Vertrieb: THQ ENTERTAINMENT GMBH, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

*unverbindliche Preisempfehlung +++ Änderungen und Irrtümer vorbehalten +++ Preise in DM.

THQ
WWW.THQ.DE

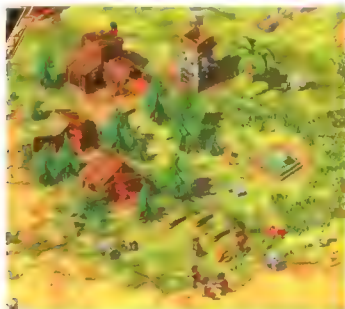
Der Grund aller Übel: Das böse, übermächtige Volk von Morbus bedrohen noch immer die nette Siedler-Welt.

Fakten

- 55 neue Einzel- und Mehrspieler-Karten
- 5 neue Kampagnen
- Umfangreicher Karteneditor
- 3 variable Geschwindigkeitsstufen
- Benötigt die Siedler-4-Vollversion

Nachschlag

„Skandal, Sauerei, Unverschämtheit, Abzocke“ – das waren noch die freundlichsten Beschimpfungen, die sich Blue Byte aufgrund der verbugten Siedler-4-Verkaufsversion von den Spielern anhören durfte. Mit dem extradicken Add-on zum fairen Preis soll nun verlorenes Vertrauen zurückgewonnen werden.



Die Ausgangslage ist bei jeder der 55 Missionen eine andere. Hier starten Sie immerhin mit ausreichend Rohstoffen.



Nicht nur zu Lande, auch im Wasser müssen Sie bei der Missions-CD Ihre strategischen Fähigkeiten unter Beweis stellen.

Anfang des Jahres bekam die blütenreine Blue-Byte-Weste einen dicken Klecks: Nach mehreren Terminverschiebungen erschien im Februar endlich der heiß ersehnte, vierte Teil der Aufbaustrategie mit dem millionenfach zitierten Wuselfaktor. So weit,

so gut. Doch neben dem Wuselfaktor fanden die Spieler eine Vielzahl von Bugs, die das Spiel auf manchen Systemen und speziell im Mehrspielermodus nahezu unspielbar machten. Dank zahlreicher Patches läuft das Spiel zwar in-

zwischen so, wie man sich das bereits vor einem halben Jahr gewünscht hätte, dennoch haben viele Spieler dem Hersteller den Arger noch nicht verziehen. Ein Grund mehr für die Mulheimer Softwareschmiede, besonders viel Sorgfalt bei der Entwicklung und Qualitätsprüfung der Missions-CD an den Tag zu legen – denn auf einen zweiten Supergau können sowohl Entwickler als auch Spieler gerne verzichten.

Überbleibsel

Wie schon bei Siedler 4 bekommen Sie es auch bei der Missions-CD mit dem fieslen Morbus und seinem Dunklen Volk zu tun. Zwar wurde Morbus am Ende der Siedler 4-Kampagne besiegt und versteinert, ein paar nimmermüde Enklaven des Dunklen Volks halten sich jedoch in den Wäldern versteckt und bedrohen die friedlichen Siedlungen der Wikinger, Römer und Mayas. In drei Mini-Kampagnen à fünf Missionen müssen Sie als Häuptling von einem der drei Völker Ihre nahezu komplett zerstörten Siedlungen wieder aufbauen und Morbus' dunklen Zeitgenossen den Garau machen. Dies ist jedoch alles andere als leicht. Die Missionen entpuppen sich nämlich



Dank der stufenlos zoombaren 3D-Engine behalten Sie selbst im wildesten Gewusel den Überblick.

als um einiges umfangreicher und auch schwieriger als beim Hauptprogramm, aber keinesfalls als unlösbar. Dank des wählbaren Schwierigkeitsgrades und – auf Wunsch – einiger Tipps und Tricks können sich auch weniger erfahrene Siedler-Spieler in die neuen Aufgaben stürzen.

Kartenflut

Neben den wirklich gelungenen, „normalen“ Kampagnen befinden sich zwei Spezial-Kampagnen mit jeweils fünf Missionen auf der CD. In der Siedelkampagne können friedliche Zeitgenossen in aller Seelenruhe und ohne Angst vor irgendwelchen militärischen Übergriffen ihr Dorf ausbauen, wohingegen in der Konfliktkampagne Feldherren auf ihre Kosten kommen. Hier müssen Sie sich eine möglichst schlagkräftige Armee zusammenstellen, um gegen die anderen Völker zu bestehen.

Des Weiteren befinden sich zusätzliche 18 Einzelspielermissionen auf der CD, die

ebenfalls spielswerter und herausfordernder als die ursprünglichen Aufträge des Hauptprogramms sind, ohne dass die Missions-CD übrigens nicht läuft. Die Aufgaben beschränken sich nicht auf plumpe „Siedlung ausbauen“ oder „Gegner vernichten“ – so muss auch mal ein Priester zu einem fremden Stamm eskortiert werden oder es sind bestimmte Rohstoffe zu besorgen. Langeweile? Fehlanzeige.

Mehrspielerfreuden

Aber auch an die stetig wachsende Internet-Fangemeinde hat Blue Byte gedacht und beschenkt die Spielerschaft mit 18 neuen und richtig guten Mehrspielerkarten im Kooperativ-, Wirtschafts- und Konfliktmodus. Neu sind auch die drei Geschwindigkeitsstufen, die einen variablen Spielablauf ermöglichen.

Aber damit nicht genug, mit dem umfangreichen Karteneditor, den Kenner von Siedler 3 mit all seinen Funktionen kaum wiedererkennen

dürften, liefern die Macher ein geniales Tool frei Haus. Mit wenigen Mausklicks lassen sich die unterschiedlichsten Karten und Missionen kreieren, so dass für reichlich Nachschub auf den zahlreichen Fan-Pages und natürlich auch in unserem Siedler-Spielerforum für die nächsten Monate gesorgt sein dürfte – so stelle ich mir ein Add-on vor, klasse, Blue Byte!

Christian Sauerteig

Kommentar



Christian Sauerteig

Gott sei Dank: Der ursprünglich schlampig zusammengeschusterte vierte Teil der Siedler-Serie entpuppte sich als einmaliger Aussetzer. Mit den neuesten Patches läuft nicht nur das Hauptprogramm nahezu fehlerfrei, auch die Missions-CD gab sich während unseres Tests keine Blöße und dürfte viele Spieler begeistern. Die 55 Einzel- und Mehrspielerkarten bieten für jeden etwas, besonders Hardcore-Spieler kommen auf ihre Kosten. Ein dickes Lob verdient auch der umfangreiche Editor, mit dem auf einfachste Art und Weise eigene Karten kreiert werden können. Etwas schade nur, dass das neue Volk Atlantis erst beim zweiten Add-on die Siedler-Welt betreten darf.

Vergleich

Mit der Missions-CD wetzt Blue Byte die Schmach der verbugten Siedler 4-Verkaufsversion aus. Mit Cultures und dem zweiten Teil der Völker-Serie befinden sich empfehlenswerte Aufbau-Alternativen auf den Plätzen 3 und 4.

Die Siedler 3	89%
Die Siedler 4 - Missions-CD	84%
Cultures	80%
Die Völker 2	78%

Die Siedler 4 - Missions-CD

Mindestans:	PII 233, 64 MB RAM, Siedler 4, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 650, 3D-Grafikkarte, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spierzah:	1-8 Netzwerk, Internet (1 Sp./CD)
CD/HD:	470 MB/ca. 280 MB
Internet:	www.siedler4.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 40,-
Hersteller:	Blue Byte
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren



Spieleanteile

- Action
- Rätsel
- Strategie
- Zufa
- Wirtschaft

Genre:	Strategie
Testversion:	Beta vom Juli 2001
Steuerung:	Get
Pfandback:	-
Grafik:	89 %
Sound:	76 %
Mehrspieler:	84 %
Einzelspieler:	84 %

» So viel Spaß für wenig Geld: Blue Byte lässt den Ärger um die verbugte Verkaufsversion vergessen. «

DIE PRIME TIME FÜR G



Game On! TV – Das Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.

Ab sofort jede Woche auf NBC Europe.

AMER GAME ON! TV



**Samstag, 19.00 Uhr und
Sonntag, 24.00 Uhr**

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de.



Spätstarter

Das Regenwetter beim n-GP ist ansehnlich.

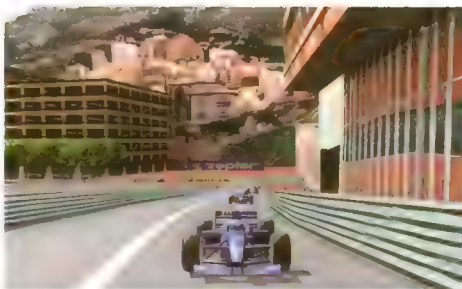
Während Schumi auf dem besten Weg ist, seinen WM-Titel mit der Scuderia Ferrari zu verteidigen, kommt auch endlich das lang ersehnte Add-on zu Grand Prix 3 auf den Markt. Allerdings nur mit den Daten der vergangenen Saison 2000.

Was soll ich denn jetzt noch mit den Daten der 2000er-Saison?“, mag sich manch einer sicherlich fragen. Die Antwort ist für Geoff Crammond ganz einfach. Da GP 3 extrem viel Wert auf einen hohen Realismusgrad legt, konnte erst einige Monate nach Ende der vergangenen Saison mit der Entwicklung des Add-ons begonnen werden. Warum? Weil die FIA die Wagen-, Strecken- und Telemetrie-Daten nicht eher herausgab, anhand derer Microprose das Add-on zur Saison 2000 stricken konnte.

Season 2000 bietet alle relevanten Daten der vergangenen Saison, angefangen bei den Teams und Fahrern bis hin zu einer wirklich exakten Nachbildung der F1-Boliden. Dabei entsprechen die Dienstwagen von Schumi, Ralf und Co. nicht

nur optisch nahezu 100-prozentig der realen Vorlage, auch die Fahrzeugleistungen inklusive sämtlicher Telemetrie-Daten für jede der 17 Rennstrecken fanden Berücksichtigung – Wahnsinn! Die beiden neuen Rennstrecken von Indianapolis (USA) und Sepang (Malaysia) wurden mindestens genauso exakt wie die übrigen Parcours nachgebildet. Der etwas dürrtige Sound erfreut sich ebenfalls einer Frischzellenkur und die ehemals stumme Boxencrew versorgt Sie jetzt auch immer per Funk mit den wichtigsten Infos rund ums Renngeschehen. Einziger Kritikpunkt: Die Menüstruktur ist nach wie vor etwas unübersichtlich und speziell das Setup mit all seinen Telemetrie-Daten ist noch immer eine Wissenschaft für sich ...

Christian Sauerteig



Quick Nick war letztes Jahr noch für den Rennstall von Alain Prost am Start und fährt auch in Monaco hinterher.



Auch die neue Strecke von Malaysia wurde sehr realistisch nachgebildet. Hier die charakteristische Start- und Zielgerade.

Grand Prix 3 - Season 2000

Mindestens: PIII 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte, Win9x/2000
Sinnvoll: PIII 500, 128 MB RAM
Grafik: Direct3D
Sound/Musik: DirectSound, Direct3D
Eingabegeräte: Tastatur, Maus, Joystick, Lenkrad
Spieldauer: 1-6 Internet, Netzwerk (1 Sp./CD)
CD/HD: 482 MB/ca. 400 MB
Internet: www.microprose.com
Sprache: Deutsch
Preis: Ca. DM 40,-
Hersteller: Microprose/Infogrames
Veröffentlichung: 31.08.2001
USK-Altersfreigabe: Ohne Beschränkung



Spieleranteile
 Action
 Rasse
 Strategie
 Zufall
 Wits/Int

Genre: Rennspiel
Testversion: Beta von Juli 2001
Steuerung: Gut
Feedback: Gut
Grafik: 87 %
Sound: 81 %
Mehrspieler: 85 %
Einzelspieler: 85 %

85 %

» Klasse: Alles drin, alles drum, alles dran - leider „nur“ für die vergangene 2000er-Saison. «

Christian Sauerteig



Kommentar

Wir werden uns wohl damit abfinden müssen: Wer Wert auf eine realistische Auswertung aller möglichen Daten legt, wird frühestens anderthalb Jahre später die jeweilige Saison nachspielen können. Wie dem auch sei: Season 2000 kann jedem GP-3-Fan wärmstens empfohlen werden. Die neuen Strecken sind spielsenswert und auch der einst blecherne Sound kommt nun sehr viel besser rüber. Lediglich die (etwas aufgebohrte) Grafik erreicht nicht das hohe Niveau von F1 Racing Championship.



Unter der brennenden Sonne Ägyptens arbeiten wir uns auf dieser kurvenreichen Strecke durch das vierköpfige Teilnehmerfeld.



Ohne Regenreifen und richtiges Tuning sind Ihre Chancen auf einen Sieg stark eingeschränkt.

Kurvenflitzer

Viele Größen der Formel 1 haben ihre ersten Sporen im Kart-Sport verdient. Machen Sie es Michael Schumacher nach und heizen Sie in Ihrem Kart mit über 100 Sachen durch enge Kurven und Schikanen.

Kart-Fahren ist in Deutschland eine überaus beliebte Freizeitbeschäftigung. Mit Freunden und Kumpels treffen sich die Möchtegern-Schumis vornehmlich an Wochenenden auf der Rennbahn und liefern sich schweißtreibende Duelle. Microïds lässt Sie in *Open Kart* die Faszination der kleinen Flitzer hautnah am PC erleben. Zur Verfügung stehen Ihnen drei

Fahrzeugklassen: Karts mit 100 ccm, 125 ccm und 250 ccm Hubraum. Nach ein paar Runden im Arcade-Modus sollten Sie fit für eine Meisterschaft sein und sich mit der authentischen, also nervösen Steuerung vertraut gemacht haben. Wie im realen Leben besteht ein Rennwochenende aus Training, Qualifikation und natürlich dem Rennen. Zwischendurch kümmern Sie

sich um den Zustand Ihres Karts, reparieren Beschädigungen, kaufen neue Teile und nehmen die Feinabstimmung am Boliden vor. Da ein Kart nicht annähernd so komplex ist wie beispielsweise Mika Häkkinens Dienstfahrzeug, beschränken sich die Einstellungsmöglichkeiten vornehmlich auf Reifenwahl, Verteilung der Bremskraft, Chassis-Steifheit, Spurbreite und Getriebegröße. Letztere ist eine der wichtigsten Tuning-Optionen, da Sie hier die Beschleunigung

und Höchstgeschwindigkeit festlegen. Nach einem abgeschlossenen Rennen erhalten Sie Meisterschaftspunkte und Preisgeld. Anfänger werden sich mit *Open Kart* ziemlich schwer tun. Die Gegner fahren fast fehlerfrei über die 20 Rennstrecken, einen Knopf zum Verändern des Schwierigkeitsgrades suchen Sie vergebens. Dafür entscheidet *Open Kart* mit einer schnellen Grafik-Engine und knackigen Motorensounds.

Benjamin Bezold



Kommentar

Benjamin Bezold

Microïds beweist, dass Kart-Fahren nicht nur in der Realität einen Heidenspaß macht. Es ist schon beeindruckend, in einem beinahe rasennähergroßen Gefährt mit über hundert Sachen durch enge Kurven zu driften. Die Spieltiefe reicht freilich nicht an Simulationen, etwa F1 Racing Championship von Ubi Soft, heran, wodurch die Langzeitmotivation arg ins Hintertreffen gerät. Wer in der Mittagspause auf einen Adrenalinschub aus ist, kann *Open Kart* getrost in den Einkaufskorb legen.



Hier kleben wir unserem Vordermann sprichwörtlich am Getriebe.

Open Kart

Mindestans:	PII 350, 64 MB RAM, Win9x/Me/2000
Sinnvoll:	PIII 600, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound, EAX
Eingabegeräte:	Tastatur, Joystick, Lenkrod
Spielerzahl:	1 Spieler pro PC/8 Spieler im Netzwerk
CD/KD:	669 MB/180-650 MB
Internet:	www.microïds.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Microïds/Virgin
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ohne Beschränkung

» Gelungene Kart-Simulation von Microïds, die sich hervorragend für zwischendurch eignet. «

Spieleranteile

- Action
- Racer
- Strategie
- Zufall
- Wirtschaft

Genre: Rennspiel
Testversion: Verkaufte Version
Steuerung: Gut
Feedback: Ja
Grafik: 75%
Sound: 75%
Mehrspieler: 75%
Einzelspieler: 71%

71%

Anarchy Online



An Terminals stellen Sie sich Ihre eigene Mission zusammen und erhalten nach erfolgreichem Abschluss nette Extras in Form von Ausrüstungsgegenständen oder Zaubersprüchen.

Die modern aufgezugene Endzeitwelt von *Anarchy Online* erinnert an ein grafisch und spieltechnisch aufgemotztes *Everquest*. Sie wählen aus vier Rassen und zwölf technischen Klassen wie z. B. dem Meta-Physicist. Außerdem gibt

es drei Verbindungen: Neutrale, Ausgestoßene und Firmenangehörige. Bei einem Levelanstieg erhalten Sie Punkte, die Sie auf Ihren Fertigkeitenbaum „pflanzen“ und so Ihre Grund-, Waffen- und Kampfwerte verbessern. Ein Gruppenspiel ist

dank der einfach zu bewältigenden Missionen nicht zwingend erforderlich. Wartezeiten, die aufgrund nicht vorhandener Zauberenergie entstehen, lassen sich durch Energie-Kits verkürzen. Derzeit trüben zahlreiche Bugs und Performance-Tiefschläge die Stimmung. Kein Wunder, stellt Funcom doch nur einen Server bereit.

Tanja Bunke

Kommentar



Tanja Bunke

Bugs und Dauerlag knacken ganz schön an der Wertung. Laut Funcom sollen diese Mängel jedoch in kürzester Zeit behoben sein. Das Spiel kann vor dem deutschen Erscheinungsdatum importiert oder heruntergeladen werden.

Anarchy Online

Mindestans:	PII 300 Mhz, 64 MB RAM, Win9x/2000
System:	PIII 500 Mhz, 128 MB RAM
Grafik:	Direct3D, Glide
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Maus, Tastatur
Spielerzahl:	Unbegrenzt
CD/DVD:	700 MB/1.000 MB
Internet:	www.anarchy-online.com
Sprache:	Englisch
Preis:	Ca. DM 140,-
Hersteller:	Funcom
Veröffentlichung:	September 2001
USK-Altersfreigabe:	-



Genre:	Online-Rollenspiel
Testversion:	Importversion
Steuerung:	Gut
Feedback:	-
Grafik:	81
Sound:	80
Einzelspieler:	-
Mehrspieler:	71%

» Technisch und grafisch aufwendigere *Everquest*-Kopie im Zukunftsdesign, mit vielen Bugs und Lag. «

Trivial Pursuit: Jahrtausend Edition



Gunther Jauchs Show *Wer wird Millionär?* löste in den vergangenen Monaten eine wahre Flut an mehr oder weniger originalen Quizsendungen im deutschen Fernsehen aus. In der *Trivial Pursuit: Jahrtausend Edition* schlüpfen Sie in die Rolle eines von bis zu sechs Kandidaten und beantworten über 2.000 knifflige Fragen aus sechs Wissenskategorien. Zwar besitzt *Tri-*

ivial Pursuit nicht annähernd den entwaffnenden Humor der *You don't know Jack*-Titel, doch die gut zusammengestellten Fragen sorgen für viele spannende Rastestunden. Benjamin Bezold

Mindestans:	100, 64 MB RAM, Win9x
System:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Hasbro/Winz Games
Preis:	Ca. 100,-
Genre:	Quizspiel
Grafik:	45%
Sound:	71%
Mehrspieler:	71%
Einzelspieler:	67%

Road to India



Anusha, Ihre Verlobte, ist in Indien entführt worden. Auf sich allein gestellt, begeben Sie sich auf die abenteuerliche Suche nach Ihrem Herzblatt. Dabei lösen Sie unlogische Kombinationsrätsel, sprechen mit Spielcharakteren und kommen den Machenschaften eines sagenumwobenen Kults auf die Schliche. *Road to India* ist ein Ableger der scherzhaft genannten „Post-

karten-Adventures“. Wenigstens die spannende Story tröstet für einige Stunden über das altbackene Spielprinzip und die unscharfen Standgrafiken hinweg. Benjamin Bezold

Mindestans:	100, 64 MB RAM, Win9x/2000
System:	Direct3D, DirectSound
Hersteller:	Microtop
Preis:	Ca. 20,-
Genre:	Adventure
Grafik:	55%
Sound:	64%
Mehrspieler:	-
Einzelspieler:	61%

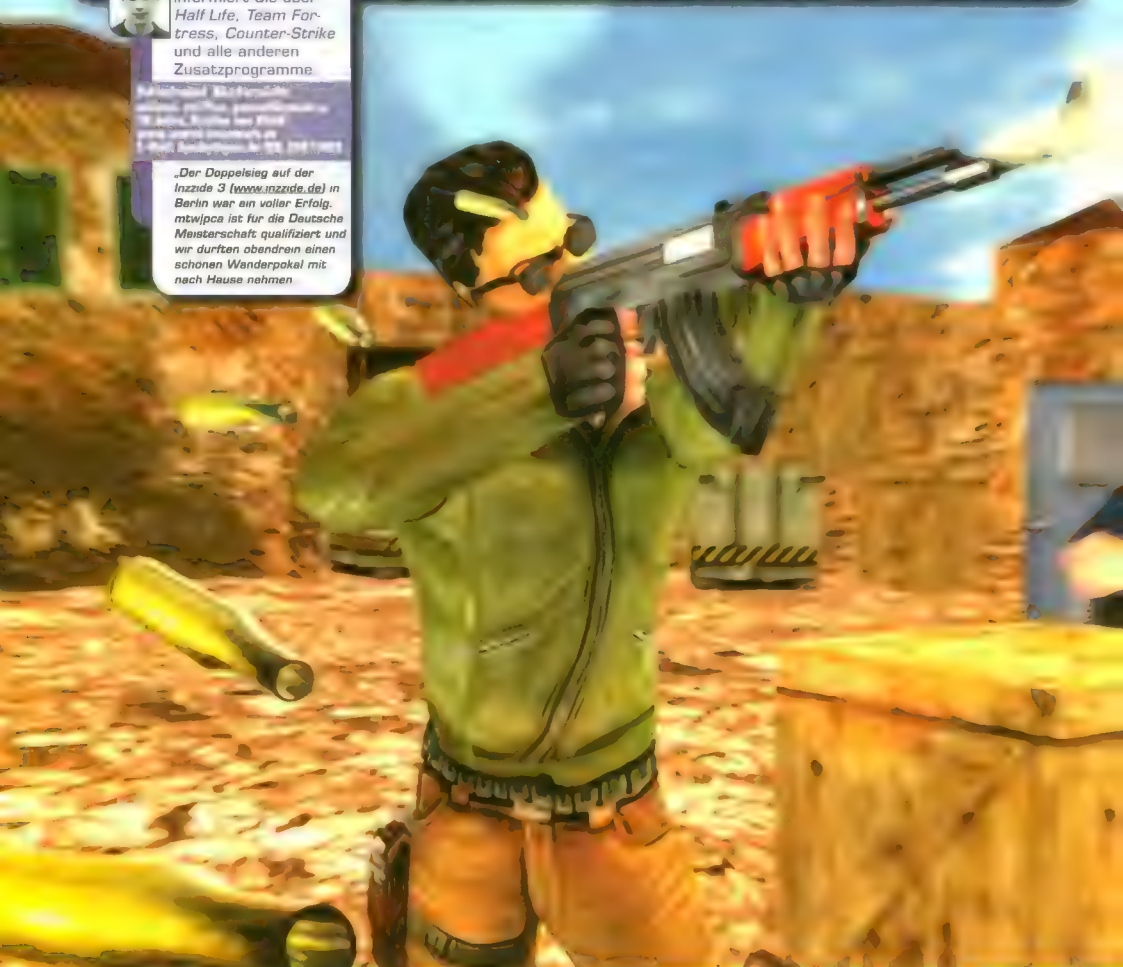


Michael Schmidt informiert Sie über *Half Life*, *Team Fortress*, *Counter-Strike* und alle anderen Zusatzprogramme.

Michael Schmidt ist ein deutscher Journalist und Autor. Er schreibt für die Zeitschrift *PC* und ist auch als Redakteur tätig. Er hat bereits mehrere Bücher veröffentlicht, darunter *Die Kunst des Schreibens* und *Die Kunst des Lesens*.

„Der Doppelsieg auf der Inzide 3 (www.inzide.de) in Berlin war ein voller Erfolg. maxipce ist für die Deutsche Meisterschaft qualifiziert und wir durften abendrein einen schönen Wanderpokal mit nach Hause nehmen.“

Half-Life & Counter-Strike



Global Warfare: Da unsere Munition knapp geworden ist, rüsten wir uns in unserem Lager schnell neu aus.



Häufig werden Sie mit diesem gepanzerten Truppentransporter zu den jeweiligen Einsatzorten gefahren.

■ Thronfolger?

Seit im Januar Day of Defeat den bisher erfolgreichsten Versuch unternahm, *Counter-Strike* vom Thron zu stoßen, ist es ruhiger geworden in der Szene. Nun, kurz vor dem endgültigen Todesstoß für die *Half-Life*-Engine, lauert unter anderem ein Aspirant auf die Krone: *Global Warfare* versucht, mit einem an CS angelehnten Spielkonzept Anhänger zu gewinnen.

■ Worum geht's?

Global Warfare (GW), eine Total Conversion (Komplette Umwandlung), die in mehreren Versionen erscheinen soll. Sprich: GW hat kaum noch etwas mit dem eigentlichen *Half-Life* zu tun. Es wird lediglich das alte Spiel als Grundlage benutzt. Während sich der Zocker in der ersten Version des Mehrspieler-Mods (auf CD!) in der Wüste mit Skorpionen rumschlagen muss, stehen für folgende Versionen Kämpfe im Dschungel und im Schnee an. Die Beta 1 thematisiert einen fiktiven Konflikt der United Nations, einem Bündnis westlicher Militärmächte, mit einem Verbund der „Schurkenstaaten“ des Nahen Ostens, der Arab Liberation Front. In einer Mini-Kampagne aus acht Missionen (Maps) müssen Sie als Team Städte erobern, die Infrastruktur des Gegners schädigen

oder wichtige Dokumente entwerfen.

■ Berufswahl heute

Der Spieler muss sich für eine Seite entscheiden, kann das aber jederzeit im weiteren Spielverlauf rückgängig machen – ähnlich wie bei *Team Fortress Classic* (TFC). Wenn erst einmal die Gesinnung festgelegt ist, steht schon die nächste Entscheidung an. Wie schon aus diversen anderen Mods à la *Frontline Force*, *Day of Defeat* oder dem Klassiker TFC be-

kannt, gliedern sich die Teams in Mitglieder unterschiedlicher Klassen. Bei GW stehen Scharfschütze, Soldat, Ingenieur, Funke und Sanitäter zur Auswahl. Jeder Charakter hat besondere Fertigkeiten (siehe auch Kasten „Charakterfrage“).

■ Das Spielprinzip

Counter-Strike und Konsorten kranken momentan daran, dass man meistens auf öffentlichen Servern vergeblich nach Teamplay Ausschau hält. Zu stark ist der Wunsch, oben auf

The Opera: Action-Knaller auf CD

Der brandneue Mod „The Opera“ verknüpft Elemente des Arcade-Prügel-Klassikers *Streetfighter* mit denen aus modernen Ego-Shootern. In der Szene sorgte das Spiel für Begeisterungstürme. Zahlreiche Server stehen Ihnen im Internet zur Verfügung. Als die offizielle Deadline für die Cover-CD schon abgelaufen war, konnten wir den Mod doch noch in letzter Sekunde für unseren Silberling gewinnen. Die nächste LAN-Party mit Ihren Freunden sollte gerettet sein...



Wir ballern uns den Weg frei. Die Ingram .45ACP in unserer Hand sollte Ihnen aus *Counter-Strike* bekannt sein.



Manchmal gehen Sie auch (freiwillig) in die Luft: Dieser Heli fliegt unser Team zum Missionsziel.



Während der Anreise können Sie anhand einer Mini-Karte mit den Kumpanen noch einmal die Taktik absprechen.

Global Warfare: Charakterfrage

Scharfschützen

Der Sniper operiert meist aus dem Verborgenen, vorzugsweise hinter den eigenen Linien, und gibt seinen Leuten von dort Rückendeckung oder schaltet seinen Gegenpart aus. Oft ist der Sniper unabkömmlich. Vor allem, wenn es darum geht, Spezialisten seines Teams bei der Verrichtung ihrer Aufgaben zu schützen. Durch die nicht vorhandene Panzerung ist er im Vergleich zu anderen Soldaten leicht benachteiligt, macht dies aber durch seine extrem zielgenaue und durchschlagskräftige Waffe wett.

Soldat

Bewaffnet mit einem Schnellfeuerwaffen, ist der Soldat ein Kandidat für den Kampf an vorderster Front. Durch seine Beweglichkeit und die leichte Panzerung eignet er sich geradezu dafür, Lücken in die Reihen der Feinde zu reißen. In Verbindung mit einem guten Scharfschützen, der ihm den Rücken freihält und im Hinterhalt lauende Gegner ausschaltet, ehe der Soldat vorbeischießt, absolut tödlich und je nach Karte auch spielscheidend.

Ingenieur

Der Engineer ist trotz derselben Bewaffnung wie der Soldat für den offenen Kampf eher ungeeignet. Seine Stärke ist seine C4-Ladung, ohne die viele Missionen nicht erfolgreich abschließbar sind. Er kann diese aber nur auf einigen Karten benutzen, um zum Beispiel Kommunikationsanlagen in die Luft zu sprengen. Der Engineer kann außerdem auf einen Minenvorrat zurückgreifen, der viele Stellen zu einer Todesfalle macht. Großer Beliebtheit erfreut sich auch das M2-Stand-Maschinengewehr, das vom Engineer mitgeschleppt und frei im Level positioniert werden kann.

Funker

Ebenso wie der Engineer ist der Radioman mehr Unterstützungseinheit als Kämpfer. Doch er wird ebenso benötigt, um bestimmte Missionen zu gewinnen. So ist er der Einzige, der in der Lage ist, einen Luftschlag anzufordern und das Ziel für diesen zu markieren.

Sanitäter

Auch der Medic gliedert sich eher bei den Unterstützungseinheiten ein. Obwohl er im Kampf keine schlechte Figur macht, liegt seine primäre Aufgabe darin, sich um die Gesundheit seiner Teamkameraden zu kümmern und wichtige Leute, die für das Erfüllen des Missionszieles unabdingbar sind, vor dem Tod zu schützen.



Dass im XMod scharf geschossen wird, zeigt dieses Bild. Mit durchgeladener Waffe jagen wir von einer erhöhten Position aus unseren Gegner, der nur noch das Weite sucht.

der Frag-Liste zu stehen. Die Motivation, die primären Missionsziele zu erfüllen, ist kaum noch vorhanden. Zu oft artet eine Partie CS in ein simples Last Man Standing oder zu einem Deathmatch aus. *Global Warfare* geht einen anderen Weg und erzwingt das Teamplay. So ist es unmöglich, eine Runde durch das Auslöschen des gegnerischen Teams zu beenden, da die Spieler immer wieder neu erscheinen. Eine typische Runde GW beginnt nicht auf dem Schlachtfeld, sondern im Lager. Dort rüsten die Spieler sich mit Flugabwehrraketen, leichten Raketenwerfern, Munition für Stand-MGs und mit Verbandskästen aus, um dann per Helikopter oder bewaffnetem Trup-

pentransporter an die Front gebracht zu werden.

Die Schlacht

Am Einsatzort angekommen, ist es mit der Beschaulichkeit vorbei. Kaum haben Sie den Transporter verlassen und eventuelle Camper des gegnerischen Teams ausgeschaltet, geht es – je nach Kartentyp – entweder darum, wichtige Objekte zu sprengen, Sektoren einzunehmen oder möglichst schnell in den Besitz von Dokumenten zu gelangen. Um diese Ziele zu erreichen, ist gutes Teamplay unabdingbar. So können Sie sich als Ingenieur, der Safes oder Funkanlagen sprengt, ebenso wenig alleine

durchschlagen wie ein Soldat, der versucht, im Alleingang die Sektoren einer Stadt zu besetzen. Vielmehr rücken Sie am besten in Kleingruppen aus, um die Städte zu besetzen, da die Kontrollpunkte doch teilweise weit auseinander liegen. Auch sollten Sie die Spezialisten nie alleine losziehen lassen, da sie leicht verwundbar sind. Dies gilt besonders für den Funker, der mit seinem GPS-Laser das Ziel lange genug markieren muss, bis der Luftangriff erfolgt. Anzumerken ist noch, dass es bei jeder Karte ein Alternativziel gibt. Hat ein Team eine vorgeschriebene Zahl von Runden (im Normalfall drei) gewonnen, schreitet die Kampagne mit einem Map-Wechsel fort.



Die X-Men-Models wirken noch ein wenig steril. Die Entwickler gelobten jedoch Besserung.

Auf CD-ROM**Global Warfare**

Global Warfare hat einiges zu bieten und könnte CS in naher Zukunft Konkurrenz machen
glwwar 10 full official.exe

The Opera

Neuer Mod, der für viel Aufsehen in der Szene gesorgt hat. Zu Recht? Testen Sie selbst!
opera r1.exe.exe

Half-Life Patch

Das Update bringt Ihre alte Version 1.1.0.6 auf die aktuelle 1.1.0.7
g11061107.exe

Easy Bind

Dieses Tool wurde von Leser Friedrich Krien (alias Triton) programmiert. Es hilft Bindings ohne große Probleme auf die Tastatur zu legen
easy81.1.exe

Counter-Strike

Das aktuelle Update
gcs10011002.exe

Unser Fazit

Der Mod bietet einiges an Potenzial, sofern noch einige Programmfehler behoben und einige Veränderungen an der Waffenbalance vorgenommen werden. So ist zum Beispiel oftmals taktisches Vorgehen unmöglich. Vielmehr läuft das Spiel darauf hinaus, dass Sie mit dem Raketenwerfer in der Hand durch den Level schleichen, eine Gruppe von Gegnern suchen und den Abzug drücken. Wegen der ungeheuren Explosionskraft ist es möglich, mehr als vier Kontrahenten gleichzeitig über den Jordan zu schicken. Sonst macht der Mod einen sehr guten Eindruck. Dicke Pluspunkte gibt es fürs Missionsdesign, die Maps und das – auf öffentlichen Servern – nie gekannte Teamplay. Sollte es dem Entwicklerteam gelin-

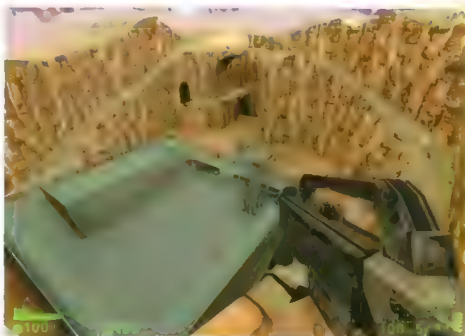
gen, die Bugs auszumerzen und die Raketenwerfer abzuschwächen, findet CS in GW einen würdigen Konkurrenten. Den Mod zum Anspielen finden Sie selbstverständlich auf unserer Cover-CD. Bedanken möchten wir uns bei [eXp]Rincwind, der uns eine große Hilfe war.

Neuer HL-Patch

Gleich mit der Veröffentlichung der HL-Updates hat CS.net verlaunten lassen, dass es keine Version 1.2 geben wird, sondern sofort V. 1.3 folgt. In „einigen Wochen“ wird es so weit sein und damit sind auch die Voice-Technologie (Sprachübertragung) sowie die Multicast-Spectator-Technologie HL TV (Beobachtermodus) enthalten. Bleibt wohl nur eins: abwarten und Tee trinken. Der neue Patch bringt allerdings einige neue Features mit sich, zum Beispiel Deathmatch Classic, das sich ähnlich spielt wie ein Ego-Shooter-Klassiker von id Software. Auch die Maps wurden für Valve freigegeben, so dass die virtuellen Welten identisch sind. Dass der neue Mod gut ankommt, zeigt sich an der Vielzahl der Online-Server. Das war allerdings noch nicht alles. Erstmals wurde ein neues Auto-Update-System getestet, das automatisch den schnellsten Download-Mirror für Sie finden soll.

Käfer-Krieg

Lange war es still um den *Starship Troopers*-Mod. Doch nun schlagen die neuen Screenshots beinahe ein wie eine Bombe! Die Bilder des Alpha-Tests lassen auf einen echten Leckerbissen schließen. Sämtliche Riesenkäfer aus dem Film und zahlreiche erstklassig designte Waffen sollten diesen Mod zu einem echten Knaller machen. Mehr Informationen finden Sie unter www.shockrealm.com/ss1.



Starship Troopers: Der Stützpunkt liegt in einem versteckten Tal. Von oben haben wir einen optimalen Überblick.



Starship Troopers: Wir schleichen uns in die Basis des Gegners. Spätestens ab hier sollte Ihre Waffe feuerbereit sein.

Super Helden?

Jetzt wurden neue Bilder des XMod veröffentlicht. Wie der Titel es bereits andeutet, geht es thematisch um das *X-Men*-Universum, bekannt aus den Comics und dem Kinofilm. Das Spielprinzip ist einfach: Zwei Teams mit teils futuristischen und teils realen Waffen kämpfen um die Vorherrschaft in der Fantasy-Welt. Vor allem die Schießseisen machen einen sehr guten Eindruck. Noch zu arbeiten ist allerdings an den Maps

sowie den Models, die noch sehr steil wirken. Aber das wird bis zum Erscheinen sicher behoben.

Lara in Half-Life

Passend zum Kino-Knaller *Tomb Raider* gibt es jetzt ein entsprechendes *Half-Life*-Menü. So müssen Sie nicht mehr die langweiligen Menü-Buttons ertragen und haben ferner eine schicke Frau im Hintergrund. Sie finden das Grafik-Update „Wayne's TR“ bei www.mymtw.de unter „Downloads/Counter-Strike“.

Tipps für den Download**Vampire Slayer 2.0**

Download Mirror: www.planethalflife.com/vampire

Vampire Slayer 2.0 wurde veröffentlicht. Der Mehrspieler-Mod, der sich indirekt an der bekannten ProSieben-Serie *Buffly* orientiert, handelt von der ewigen Schlacht der Menschen gegen die Dämonen.

Sound Add-on für DoD 1.3

Download Mirror: www.halflife.de/files/download.php?d=223

Beim letzten DoD-Update ist irgendetwas vergessen worden und das Problem soll durch diese Sound-Erweiterung nachgeholt werden. Also runterladen und die gewohnt gute DoD-Soundqualität genießen!

/// Moderator AL (F-X Radio) hat sich von seinem Clan **F-X** getrennt. Mehr erfahren Sie weiterhin auf www.fx-radio.de.
/// Zurzeit arbeitet **CIT**, Webmaster von www.cs-today.de, an seinem neuen **Turnier-Plan**.
/// Ende August wird die **Deutsche Counter-Strike-Meisterschaft** auf der IFA (Internationale Funkausstellung) in Berlin ausgetragen.
/// Mehr Informationen finden Sie unter www.netzstatt.de **///**



Unser Experte Heiko Schubert informiert über die *Unreal Tournament*-Szene und sammelt für Sie Tipps und Tricks von Profis.

„Die Entscheidung der Tactical-Ops-Macher, die neue Version nicht jeder Zeitschrift für die CD zur Verfügung zu stellen, stimmt mich nicht gerade frohlich. Bisher war es ein unkommerzielles Produkt von Spielern für Spieler, aber das scheint sich zu ändern.“

Tactical Ops 2.0 nicht für jedermann

Dem Tactical Ops-Team ist ein entscheidender Durchbruch bei der Weiterentwicklung ihrer Total Conversion für *Unreal Tournament* gelungen, was auch der Versionssprung auf die Version *TO 2.0* widerspiegelt. Trotzdem wird sich nicht jeder

Unreal Tournament

Zocker sofort von den neuen Vorzügen der überarbeiteten *TO*-Fassung überzeugen können, da sich die Tactical Ops-Entwickler entschieden haben, die neue Version nicht jeder PC-Spielezeitschrift für die CD zur Verfügung zu stellen. Ähnlich wie *Counter-Strike* für *Half-Life* lebt auch *TO* von der immer größer werdenden Spielergemeinde. Umso unverständlicher ist die Entscheidung, den Fans entweder einen ca. 105 MB umfassenden Download zuzumuten – nicht jeder nennt einen DSL-Breitband-Zugang sein Eigen – oder sich einen weiteren Monat gedulden zu müssen, bis die Lieblingszeitschrift die Freigaberechte der *TO*-Macher erhält. Dieser eingeschlagene Weg der Kommerzialisierung konnte viele Spieler dazu bewegen, sich anderen Konkurrenz-

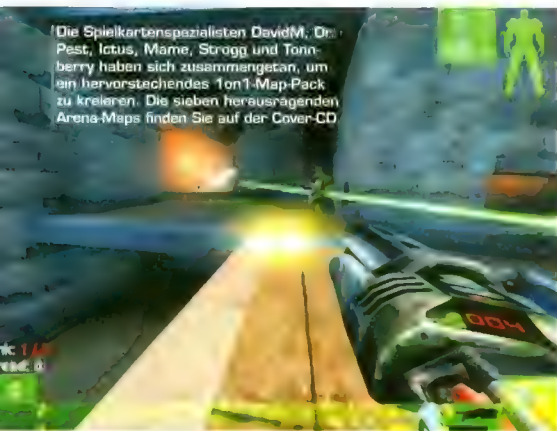
modifikationen wie *Strike Force* oder *Infiltration* zuzuwenden.

Front Line Assault

Front Line Assault versetzt Sie in die Zeit des Zweiten Weltkriegs. Bei diesem Mod kämpfen Sie wahlweise aufseiten der Alliierten oder der Achsenmächte. Neben neuen Waffen und Spielermodelelln wird es eine Reihe neuer Spielmodi geben, leider waren diese aber zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fertig. Es ließen sich dennoch einige Tendenzen im Spielprinzip ausmachen. Die *UT*-Spielphysik wurde völlig überarbeitet, so bewegen sich die Spielfiguren spürbar langsamer und Fallschaden verursachen deutlich mehr Schaden. Sich aus großen Höhen herabfallen zu lassen, was bei *Unreal Tournament* lediglich klei-

nere Blessuren verursacht, wird jetzt meist mit dem Verlust des virtuellen Daseins bestraft. Ein weiterer Unterschied zu *UT* ist die Klassenwahl vor Spielbeginn. Sie haben bei *Front Line Assault* die Wahl zwischen vorläufig fünf Klassen, zum Beispiel Sprengstoffexperte, Scharfschütze oder Ranger. Bisher kann man lediglich die Standardspielarten von *Unreal Tournament* mit den genannten Änderungen spielen, aber die Hobbyprogrammierer geben ihr Bestes, um diesen Mod möglichst schnell fertig zu stellen. Näheres zum bisherigen Stand der Dinge erfahren Sie unter www.planetunreal.com/fassault. Neben dem aktuellen Entwicklungsstatus und Screenshots von in Arbeit befindlichen Spielkarten gibt es auch die ein oder andere Map zum Download.

Die Spielkartenspezialisten David M. Dr. Pest, Ictus, Mame, Stragg und Tonnberry haben sich zusammengetan, um ein hervorragendes 1on1-Map-Pack zu kreieren. Die sieben herausragenden Arena-Maps finden Sie auf der Cover-CD.





Die stilvolle Deathmatch-Karte von Jean „El chicoverde“ Rochefort überzeugt vor allem durch die wunderschöne Architektur. Da konnte es glatt passieren, dass man die Gegnerhatz vergisst.

Specfix

Wer sich von Ihnen häufiger als Spectator (Zuschauer) auf Unreal Tournament-Internet-server begibt oder ein Spiel unter Freunden aufzeichnen möchte, wird nicht selten eine Demo (Spieldaufzeichnung) aus der Ich-Perspektive fabrizieren wollen. Allerdings gibt es bei UT einen mittelschweren Bug. Häufig können Sie das Spiel aus der Ich-Perspektive nur durch wiederholtes Justieren mit der

Maus verfolgen. Da dieses Herumwurschteln nach einiger Zeit recht mühsam und nervig wird, hat sich Hagen Honne-mann, in der Unreal Tournament-Szene besser bekannt als =NUB=Garfield, dazu entschlossen, diesen Schönheitsfehler zu korrigieren. Von ihm stammt das kleine Tool Specfix. Es besteht aus zwei Dateien, specfix.u und specfix.int. Diese kopieren Sie in Ihren „Unreal-Tournament/System“-Ordner und starten dann Unreal Tourna-

ment wie gewohnt. Um Specfix zu aktivieren, versehen Sie im Menüpunkt „Mod/Spectate“ mit einem Hakchen. Wenn Sie in der UT-Console den Befehl „behindview 0“ eingeben („1“ um ihn rückgängig zu machen), sehen Sie das Geschehen aus der Ich-Perspektive. Möchten Sie zusätzlich eine Demo des Matches aufzeichnen, wird zusätzlich der Konsolenbefehl „demorec demoname“ benötigt. Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim fehlerfreien Speccen.



Ein amerikanischer Soldat fällt gerade schwer getroffen zu Boden. Die Spielermodelle von Front Line Assault benötigen nach einigen Feinschliff, damit die letzten Ecken und Kanten verschwinden.

Außerdem

/// Das **größte UT-Map-Archiv** mit umfassenden Tests erfahrener Kritiker finden Sie unter www.planetunreal.com/helcity. Somit haben Sie beinahe unbegrenzten Nachschub an Spielmaterial. /// Seit geraumer Zeit bietet sich eine Alternative zur bekannten Webseite www.internz.de an. Mit www.inzide.de haben alle in Clans spielenden Zocker die Möglichkeit, sich mit **Gleichgesinnten auszutauschen** oder einfach Ihren Clan zu organisieren. /// Glanzhilfe Nr. 2: Einen ähnlichen Dienst bieten die Macher von www.clanworld.de an. Zudem dient die Seite auch als **Newsportal für die drei bekanntesten Shooter**. /// Solospieler aufgepasst: Unter <http://fw.unrealcenter.com/> gibt es eine 25 Maps umfassende Einzel-spielenkampagne. Wer sich für die Story von **Final Worlds** interessiert, sollte vorbeischaun. ///

Auf CD-ROM

DM-Baal

Kleine, düstere Deathmatch-Map, eignet sich für 2on2-Partien

DM-Baal.exe

DM-1on1-Pack

7 kleine Spielereien für 1on1-Suchtige

DM-1on1-Pack.exe

RA-1337.ness

Hinter dieser merkwürdigen Schreibweise versteckt sich eine schöne RocketArena-Map

RA-1337.ness.exe

Dominator

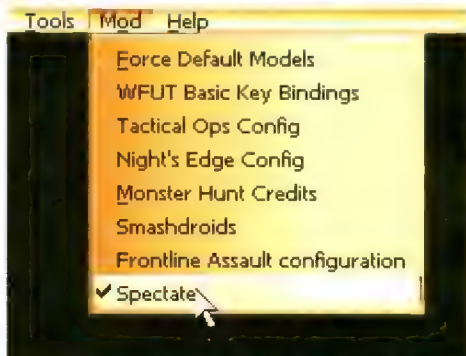
Wandeln Sie mit diesem kleinen Mod Dominator-Maps in CTF-Spielkarten um

Dominatorv11.exe

Specfix 1.0

Behebt einige Fehler im UT-Spectator-Modus

Specfix.exe



Wie hier zu sehen ist, müssen Sie einfach im Menü „Mod“, „Spectate“ mit einem Hakchen versehen. Danach können Sie auch aus der Ich-Perspektive fehlerfrei zuschauen und das Match genießen.

Actionspiele



Chefredakteur Christian Müller findet, dass es für viele interessante Actionspiele jede Menge hervorragender Mods und Tools gibt, die aus den lebendigen Communitys entstehen. Deshalb gibt es ab diesem Monat an dieser Stelle immer wieder andere Action-Schwerpunkte.

Operation Flashpoint
Codemasters PC Games

„Die Operation-Flashpoint- und Serious-Sam-Fangemeinde besteht ständig an neuen Missionen und Maps. Da scheint der Spielspaß nie aufzuhören. Im nächsten Monat versuchen wir, Ihnen bereits einige Tools und Erweiterungen zu Max Payne zu liefern. Die mit auf der Spiel-CD ausgelieferten MAX-FX-Tools lassen jedenfalls hoffen.“



Operation Flashpoint

Der Taktik-Shooter

Operation Flashpoint gilt zwar als Actionspiel, hat aber mit der „Hau-drauf-Mentalität“ der gängigen Genre-Kost nichts zu tun. OPF verlangt von Ihnen neben schnellen Reaktionen vor allem Sinn für Taktik und Strategie sowie die Fähigkeit, Soldaten und Gerät entsprechend einzusetzen und immer wieder neue Ideen auszuprobieren. Vielleicht ist es gerade diese nicht alltägliche Mischung, die die OPF-Fangemeinde immer weiter wachsen lässt. Und obwohl das Codemasters-Spiel eigentlich fast nicht langweilig wird, gibt es bereits wenige Wochen nach dem Verkaufsstart eine Menge von Spielern selbst erstellte, neue Missionen, die wir Ihnen mit auf die Cover-CD gepackt haben. Aber es tut sich noch mehr in der OPF-Szene:

RAM-Tool für mehr OPF-Performance

Ruckelt es bei Ihnen umso mehr, je länger Sie OPF spielen? Dann läuft wahrscheinlich gerade der Arbeitsspeicher über und Ihr PC beginnt damit, Dateien auf die Festplatte auszulagern. Mit dem kleinen Freeware-Tool RAMIdle können Sie auf Knopfdruck Abhilfe schaffen und je nach Einstellung beliebig viel Megabyte des Arbeitsspeichers wieder freiräumen. Sie erhalten RAMIdle für alle Windows-Systeme kostenlos unter www.tweaknow.com/Ramidl/download.html.

Invasion 1944

Der Zweite-Weltkrieg-Mod soll Sie in die Rolle der US-

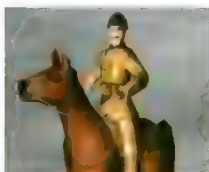
Armee oder der deutschen Wehrmacht im Bereich der damaligen Westfront versetzen. Als Schauplätze dienen die Normandie, die Ardennen, die Maginot-Linie, Paris und Monte Cassino in Italien. Neben zeitgemäßer Feld-Ausrüstung und Fahrzeugen können Sie auch mit fest stehenden Waffen, wie Maschinen-Kanonen oder Flugabwehrstellungen, herumhantieren. Infos unter: www.invasion1944.com



Das Modell eines VW-Kubelwagen für Invasion 1944.

The Great War

Die jüngste Mod-Entwicklung hat das Ziel, die Ereignisse des Ersten Weltkrieges einzufangen. Hier dürfen Sie sich auf knallharte Grabenkämpfe mit altertümlicher Ausrüstung, aber auch auf so prägnante Requisiten wie die monstrosen, deutsche Zug-Kanone oder den ersten britischen Panzer gefasst machen. Infos unter: www.tgwaddr.com



Auch Kavallerie steht in Great War unter Ihrem Kommando.

Operation Vietnam

Die OPF-Modifikation wird vom Team der bekannten Web-Seite www.operation-flashpoint.net entwickelt. Es ist der erste Mod, der nach der Veröffentlichung des Spiels von der Spieler-Community in Angriff genommen wurde. Operation Vietnam widmet sich einem besonderen Schauplatz des Vietnamkrieges, dem so genannten „A Shau Valley“. In der Kampagne gibt es drei Parteien, die US-Armee, die nordvietnamesische Seite und die Truppen des Vietcong. Natürlich kommen die damaligen Gerätschaften zum Einsatz, wie zum Beispiel die beiden „feindlichen Gewehre“, das M16A1 und die AK47 sowie die gebräuchlichen Fahrzeuge und Helikopter. Infos unter: www.operation-flashpoint.net/vietnam



Operation Vietnam: 3D-Entwurf eines Bunker-Systems.

Serious Sam

Der Fun-Shooter

Vor gut einem halben Jahr hat der fulminante Ego-Shooter des kleinen kroatischen Entwicklerstudios Croateam besonders aufgrund seiner leistungsstarken Grafik-Engine für Aufsehen gesorgt. Während der Einzelspielermodus recht schnell durchgezockt ist, kann der kooperative Mehrspielermodus für Monate begeistern und Hobby-Programmierer arbeiten mit großer Hingabe an kostenfreien Erweiterungen. Seit der Veröffentlichung hat sich im Internet schnell eine sehr aktive *Serious Sam*-Fangemeinde zusammengefunden (siehe Surftipps), die mithilfe der kroatischen Designer für beständigen Nachschub an neuen Levels und Modifikationen sorgt. Im Folgenden stellen wir Ihnen einige der interessantesten Projekte vor. Auf der Cover-CD finden Sie dann die neueste *Serious Sam*-Demo, den Mod *Seriously Warped* und neun brandneue Einzelspieler-Levels:

Bull Arena

In dieser „Stierkampfarena“ stehen vier Spielmodi zur Wahl. Sie können zum Beispiel in die Rolle des Stieres schlüpfen, der versucht, die Spieler auf die Hörner zu nehmen, oder Sie müssen mit Teamkameraden den eigenen Stier vor einer gegnerischen Mannschaft schützen. **Infos unter:** www.3dactionplanet.com/serioussam/bullarena

DarkChrome

Ebenfalls in der Fantasiewelt des Cyberpunk angesiedelt ist das rollenspielartige *DarkChrome*, das jedoch einen anderen Schwerpunkt hat. Das Herz der klassischen Spielmodi (Deathmatch, TeamDM, Capture the Flag) ist die Entwicklung des Spielcharakters und die Verwendung der breiten Palette an Cyberpunk-Waffen und -Implantaten. Sogar Fahr- und Flugzeuge wollen die Macher berücksichtigen. **Infos unter:** www.3dactionplanet.com/serioussam/darkchrome



Durch Cyberpunk-Welten breiten: Entwurf und 3D-Umsetzung eines Sci-Fi-Bikes.

Project Blacklight

Die teambasierte Modifikation *Project Blacklight* bleibt ein klassischer Ego-Shooter, dessen Szenario sich jedoch an das Cyberpunk-Universum von William Gibson anlehnt. Entsprechend soll es eine Menge abgefahrter Hightech-Waffen, Rüstungen und Implantate für den eigenen Spielcharakter geben. Viel versprechend klingt die Idee der Hobby-Entwickler, die Spieler-Teams durch ein besonderes Belohnungs- und Bestrafungssystem zum koordinierten Zusammenspiel zu bewegen. **Infos unter:** www.3dactionplanet.com/serioussam/blacklight



Project Blacklight: Cyberpunk-Ego-Shooter im Matrix- und Blade-Runner-Stil.

Seriously Warped Deathmatch

Die bereits in der Version 2.01 fertig gestellte Modifikation finden Sie auf der Cover-CD. Zu entdecken gibt es die drei Spielmodi „Control Zone“, „Objective Thief“ und „Rugby“. Im Grunde handelt es sich bei allen dreien um klassische Punktspiele, die jedoch durch kleine Regeländerungen jeweils für sich unheimlich viel Spaß machen.

Starship Troopers

Ein deutsches Entwicklerteam bastelt an der Mod-Umsetzung des gleichnamigen Science-Fiction-Films von Paul Verhoeven. Die Idee dazu kam dem Team um Koordinator Michael „child“ Bickel beim Anblick der Leistungsfähigkeit der *Serious Sam*-Grafik. Gemäß der Filmvorlage wollen es die jungen Mod-Macher schaffen, bis zu 60 Krabbeltiere auf einmal auf den Monitor zu bringen. Zuerst soll eine kooperative Spielvariante umgesetzt werden, erst danach folgt die große Einzelspieler-Kampagne. Auf ein Datum, wann *Starship Troopers* fertig ist, wollen sich die Entwickler noch nicht festlegen, eine Alpha-Version soll aber bereits lauffähig sein. Weitere **Infos unter:** www.bughole.de.



Die Killer-Insekten sind größtenteils schon fertig gestellt, es folgt das Level-Design.

Cranked Arrow Zavtra

Hier planen die Designer, Sie in ein Mech-Universum zu versetzen. Erst wollen die Programmierer den Mehrspielermodus veröffentlichen und darauf aufbauend an einer Solo-

Kampagne arbeiten. CAZ wird vier Mech-Klassen mit jeweils zwei besonderen Bewaffnungen und im ersten Alpha-Release vier Spielkarten bieten. **Infos unter:** www.3dactionplanet.com/serioussam/zavtra



Cranked Arrow Zavtra: die Skizze und das untexturierte 3D-Modell eines leichten Mech.

Surf-Tipps

Serious Sam

www.serioussam.de
www.planetserioussam.de
www.serioussam-universe.de
www.seriousdaily.de

Operation Flashpoint

www.flashpoint1985.com
www.operationflashpoint.de
www.operation-flashpoint.net

Auf CD-ROM

OPF-Mission-Pack

Operation Flashpoint: sechs ausgesuchte Einzelspieler-Missionen
[OPFMissionpack.exe](#)

Mehr als einmal speichern

OPF-Tool, mit dessen Hilfe beliebig oft gespeichert werden kann
[FlashTool1 5.exe](#)

WinAmp-Skins

Zehn Operation-Flashpoint-Outfits für den bekannten MP3-Player
[Opflash-Skins.exe](#)

Desktop-Hintergründe

Sechs hochauflösende Operation-Flashpoint-Wallpapers
[OPFWallpapers.exe](#)

Demo: Serious Sam v.3

Die dritte und finale Demo des Fun-Shooters
[serioussamdemo3.exe](#)

Serious-Sam-Map-Pack

Neun brandneue Einzelspieler-Maps für Serious Sam
[SSamMapPack.exe](#)

Seriously Warped 2.01

Beliebter Multiplayer-Mod für Serious Sam mit drei Spieloptionen
[seriouslywarped v201.exe](#)



Oliver Hauth steckt als aktiver Spieler mitendrin in der Online-Sport-Szene. Hier erfahren Sie alles über die Sportarten und Stars von morgen. Mit E-Sport wird Computer-Zocken professionell.

„Nach einem Monat Abwesenheit werde ich Sie ab sofort wieder mit den neuesten Informationen rund um das Thema E-Sport versorgen.“



WWCL – Die PlanetLAN-Liga für Europa



Mit der WWCL, der World Wide Championship of LAN-Gaming (www.wwcl.de), ruft das bekannte LAN-Party-Portal PlanetLAN.de einen neuen E-Sport-Wettbewerb ins Leben und hat sich hohe Ziele gesetzt. Zum einen sollen nicht nur die gängigen Ego-Shooter und Strategiespiele wie *Age of Empires* oder *Starcraft*, sondern auch Sport- und Rennspiele gelistet werden. Zum anderen wollen die Organisatoren ihr System in ganz Europa etablieren. In der Startphase, der ersten Saison vom 13. Juli bis 16. Dezember,

beschränken sich die Organisatoren auf die Teilnehmer-Länder Deutschland, Österreich und Schweiz. Während einer Saison werden nach komplizierten Formeln die Turnier-Ergebnisse einzelner LAN-Partys zusammengetragen, um die stärksten 16 Spieler oder Teams zu ermitteln, die dann in einem großen LAN-Finale um wertvolle Preise streiten. Wenn das gewaltige Vorhaben funktioniert, dürfte die größte Errungenschaft der WWCL sein, dass damit endlich ein einheitliches Regelwerk auf LAN-Partys Einzug hält. Wir werden Sie weiterhin über den Verlauf der ersten Saison auf dem Laufenden halten. Als kleine Einführung haben wir ein Interview mit Michael A. Wegner, dem Pressesprecher der WWCL, geführt:

PC ACTION Hallo Michael, welche Idee steckt hinter der WWCL. Wer verbirgt sich hinter diesem Projekt und wie ist es zustande gekommen?

M. A. Wegner: Pro Monat gibt es mittlerweile fast 200 LAN-Partys in Deutschland, Österreich und der Schweiz. Auf fast jeder werden Turniere nach ähnlichen Regeln gespielt und Sieger ermittelt. Für uns hat sich irgendwann im letzten Quartal 2000 die Frage gestellt, warum

man diese Regeln nicht endgültig standardisieren und die Turnierergebnisse in zentralen Rankings erfassen soll. Genau das haben wir jetzt realisiert. Wir, das ist in diesem Fall das PlanetLAN Network, das seit 1998 unabhängig über LAN-Partys berichtet, und die zahlreichen Partnerseiten, die bei der Erstellung des Regelwerks maßgeblich mitgeholfen haben.

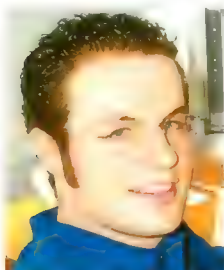
PC ACTION Es ist klar, dass die WWCL eine reine E-Sport-Liga ist. Aber schließt ihr nicht einige Spieler oder Clans dadurch aus, dass die Qualifikationen ausschließlich auf LANs gespielt werden?

M. A. Wegner: Vorweg: Bei der WWCL gibt es keine Qualifikationsturniere wie bei den PC Action Masters. Das WWCL-Finale unterscheidet sich von den LANs während der Saison nur darin, dass die 16 besten Spieler aufeinander treffen und entsprechend dort besonders viel Punkte erspielt werden können – also letzte Veränderungen im Ranking vergleichsweise relativ leicht passieren können. Der Name WWCL ist bei uns Programm. Reine Online-Ligen gibt es wie Sand am Meer – ebenso groß ist das Geschrei ums Cheaten. Mi-

schungen aus Online/Offline-Geschichten gab es auch schon. Mit der WWCL wollen wir uns in diese Kette nicht einreihen, sondern etwas bisher nie Dagewesenes auf länder übergreifender Ebene auf die Beine stellen. Da man schon mit fünf gespielten Turnieren mathematisch relativ leicht ins Finale kommen kann, sollte es selbst für die etwas weiter auseinander wohnenden Clans möglich sein, unter die ersten 16 zum Saisonende zu kommen. Falls die Entfernung zu groß oder die Motorisierung nicht ausreichend vorhanden ist, bringt das natürlich Schwierigkeiten mit

E-Shorts

+++ Der Clan „aNC.de“ und sein iD-TDM-Team trennen sich kurz vor dem Eurocup-3-Finale. Das erfolgreiche Team, das schon viele Finalspiele für sich entscheiden konnte, spielt nun wieder für den deutschen Clan „unmatched“ +++ Die deutsche CS-Nationalmannschaft, bestehend aus TAMMI/Allanon dR/Bishop, TAMMI/Chucky, skJap, mTwlpca-koj, TAMMI/Lync, skiPrender, mTwlpca-speiky, skJuntouchable und mTwlpca-wirsing, hat nun eine eigene Homepage: www.team-garde.de. Ihr erstes Spiel gegen das dänische Nationalteam entschied sie knapp mit 12:11 Runden für sich +++ Der Clan „ocra“ setzt sich im UT-TDM-Finale des Clan-base Cups gegen den Clan „-X-“, in vier Maps durch. +++



Mr. PlanetLAN: Michael Wegner über die WWCL-LAN-Liga.

Auf CD-ROM**Counter-Strike Demos**

Finale der PI 10 – mTwlpc vs LKH –
Map: de_dust2 – POV: mTwlpc.ko
lkh_vs_mtwlpc_pi10_finale1.exe
Finale der PI 10 – mTwlpc vs LKH –
Map: de_dust2 – POV: mTwlpc.ko
lkh_vs_mtwlpc_pi10_finale2.exe
Eurocup Finale – TAMM vs aNc –
Map: de_dust2 – POV: aNcOzDr
EurocupFinale TAMM vs aNc Map
de_dust2 POV zet0.exe
Eurocup Finale – TAMM vs aNc –
Map: de_train – POV: aNcOzDr
EurocupFinale TAMM vs aNc Map
de_train POV Warri Train.exe
Eurocup Spiel – sk vs SoA se –
Map: de_nuke – POV: skuntouchable
Eurocup sk vs SoA se Map de
nuke POV skuntouchable.exe

UT 1on1 Demos

F-Danger vs mTwlpc E@rn –
Map: DM-Deck16II – POV: F-Danger
Earn vs Danger deck16.exe
eMzShaM vs mTwlpc XtC –
Map: DM-Deck16II – POV: eMzShaM
eMzShaM vs mTwlpc XtC Map
Deck16 POV eMzShaM.exe
(UwR)Sebo vs ocrSuicideSmurf –
Map: DM-Deck16II – POV: (UwR)Sebo
UwRSebo vs ocrSuicideSmurf
Map Deck16 POV UwRSebo.exe

UT TDM Demo

Clanbase Halfinale – mTwlpc vs ocr –
Map: DM-Gothic – POV: mTwlpcVirus
ClanbaseHalfinale mTwlpc vs ocr
Map: Gothic POV mTwlpcVirus.exe

sich. Eine Lösung, mit der jeder hundertprozentig zufrieden ist, wird es jedoch nie geben. Würden wir auch einen Online-Part einführen, wäre der Ärger bei den LAN-Veteranen und -Verfechtern groß, die endlich ihre erste reine LAN-Liga bekommen haben.

PC ACTION Ihr habt bereits für die erste Saison mit Intel und Elsa sehr starke Sponsoren finden können. Wie soll die Zukunft und vor allem die zweite Saison aussehen?

M. A. Wegner: Das Ziel ist es natürlich, die Erfahrungen der ersten Saison so in die Planung der zweiten Saison einzubringen, dass die Internationalisierung problemlos abläuft. England wird in der zweiten Saison definitiv dazukommen. Über die anderen Länder kann ich

leider noch nichts sagen, aber auch da laufen schon die Vorbereitungen. Das Ziel ist ganz klar, die WWCL mittelfristig zu einer europäischen und langfristig zu einer internationalen Liga auszubauen.

PC ACTION Da ihr neue Ideen und Konzepte in den E-Sport-Bereich bringt, gehe ich davon aus, dass ihr ein bestimmtes Bild davon habt, was E-Sport im Moment ist und wohin es sich entwickelt. Konntest du dies kurz erläutern?

M. A. Wegner: Dass E-Sport langsam anfängt, aus den Kinderschuhen zu wachsen, denke ich, ist offensichtlich. Selbst die Bild Zeitung verkauft Profispieler bereits als die Stars von morgen. Die CPL gibt jährlich dicke sechsstellige Preisgelder raus – von Korea und der dortigen E-Sport-Entwicklung ganz zu schweigen. In einem unter-scheidet sich aber unsere Auffassung von anderen. Wir glauben, dass LAN-Gaming immer mehr die Plattform für E-Sport wird – ganz unabhängig von der besseren Cheater-Bekämpfung im Internet. Schließlich leben Ligen und ähnliche Institutionen von Sponsoren und Presse-Coverage. Doch diese finden in der Regel den direkten Kon-

ESPL-Spiel gegen n!faculty

Zu einigen Unstimmigkeiten kam es beim ESPL-CS-Spiel mTwlpc gegen n! Nachdem beim ersten Versuch der Server von n! aus bisher ungeklärten Gründen abstürzte, versuchte man das Spiel zunächst im gegenseitigen Einverständnis fortzusetzen. Nach einigen Problemen mussten jedoch ESPL-Schiedsrichter eingeschaltet werden, die einen genauen Ablauf der bereits angespielten Map de_train festlegten, um die ungefähre Ausgangslage wiederherzustellen. Beim zweiten Anlauf hatten einige Spieler von n! Probleme, sich mit dem Server der freundlicherweise von SK zur Verfügung gestellt wurde,

zu verbinden. Schließlich konnte das Match erst im dritten Anlauf zu Ende gespielt werden. Endstand: 2 zu 1 (nach Maps) für mTwlpc

mTwlpc bleibt UT-Szene treu

Nachdem das UT-Team nach dem PC-Action-Masters-Finale eine Pause bis zum Erscheinen von Unreal 2 einlegen wollte, haben sich die Jungs nun doch anders entscheiden und werden ab August wieder durchstarten. Anvisiert sind momentan große Turniere wie WCG und WWCL. Zu diesem Zweck wurde das nur vierköpfige Team durch mTwlpc Crush verstärkt, der ehemals bei den Fallen Souls spielte

Doppelspiel für CS-Teams

Die CS-Abteilung konnte auf der in-zide-III-LAN einen leichten Doppelsieg einfahren. Die erste und zweite CS-Mannschaft gewannen im Viertelfinale gegen den Clan IF (Immortal Fighters) sowie gegen ein „Spaß“-Team, zusammengestellt aus den Clans Sony, bmf, rdm und n!. Im Halbfinale, das gegen e-fusion und Bergwerk hatte gespielt werden müssen, eingien sich diese beiden Clans darauf sich den dritten Platz zu teilen. Die mTwlpc-Mannschaften konnten somit die ersten beiden Plätze für sich verbuchen. Die vier Erstplatzierten haben sich damit für die deutschen CS-Meisterschaften qualifiziert.

Weblinks**Sports-World**

Deutsche Newsseite rund um das Thema E-Sport
www.sports-world.de

3D Networks

Neue deutsche Seite für E-Sportler
www.3dnetworks.de

Clanbase

Internationale Ladder und Veranstalter des Eurocups
www.clanbase.com

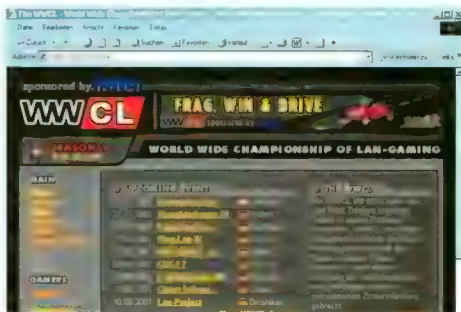
ESPL

Große deutsche bzw. europäische Liga
www.espl-europe.net

Turtled

Deutsche Spiele-News-Seite mit großer E-Sport-Rubrik
www.turtled.com

Gründen vorerst nicht geplant. Die WWCL-Sieger gegen die Gewinner der ESPL-Online-Liga mal im LAN spielen zu sehen, fände ich dennoch nicht uninteressant.



Die Internetseite der WWCL-Liga informiert über alle Ereignisse.

LAN-Partys

LAN-Party-Veranstalter haben das ganze Jahr Hochkonjunktur. Nicht nur die vielen hundert regionalen LAN-Partys, sondern vor allem die großen Turniere mit hohen Preisgeldern werden immer mehr. Ab sofort wird Sie PC Action über die LAN-Party-Szene in Deutschland auf dem Laufenden halten. In dieser Ausgabe hat das LANparty.de-Team die LAN-Party-Seiten zusammengestellt.

„Die jede größere LAN-Party eine Webseite hat, sollten Sie sich dort schon vor der Veranstaltung über alle wichtigen Details wie z. B. die Wegbeschreibungen und die Bedingungen vor Ort informieren.“

Etwas beengt, aber mit toller Atmosphäre: die Inzzide III LAN im Atomschutzbunker



Inzzide III

Die Inzzide III – SO 15. Zocker Sektion Zoo, die vom 13. bis 15. Juli in Berlin stattfand, bot ein bemerkenswertes Ambiente. Als Veranstaltungsort diente ein Atomschutzbunker am Kurfürstendamm, in dem über 700 Zocker Platz fanden. Auf der Inzzide III wurde u. a. die Qualifikation für die Deutsche Meisterschaft in Counter-Strike ausgetragen, deren Finale Ende August auf der IFA mit einem Preisgeld von 25.000 Mark stattfinden wird. Es haben nicht nur viele Berliner Zocker teilgenommen, sondern auch bekannte Clans wie z. B. mTw.pca, der das Counter-Strike-Turnier erfolgreich für sich entscheiden konnten.

te. Das Inzzide-Organisations-Team wurde vom Berliner Internet-Café Netzstatt unterstützt, das schon die verschiedensten LAN-Turniere, u. a. für Sudden Strike, veranstaltet hat.

Gigahertz LAN: Phase X

Aus der Nähe von Karlsruhe kommt das Team der Gigahertz LAN. Die LAN-Party-erfahrenen Jungs veranstalten vom 14. bis 16. Dezember 2001 in Bruchsaal ihre mittlerweile zehnte (!) Party und laden dazu 386 Zocker ein. Neben der haus-eigenen Netzwerktechnik verspricht das Team auch eine zuverlässige Versorgung mit Essen und Getränken sowie gute Tur-

nieren durch Unterstützung der WWCL-Liga (siehe Spielerforum E-Sport). Der Eintritt soll 39 Mark betragen. Weitere Informationen finden Sie unter www.gigahertz-lan.de.

Die LAN-Party-Macher

Michael „Cy-PriX“ Hennebohl vom Ruhrpott-Ruler-Team spricht über den möglichen zweiten Teil der so erfolgreichen RuRu-I-Party, die am 3. Juni mit 500 Zockern in der Eis-sporthalle in Dorsten stattfand.



Wusst ihr denn schon, wo ihr die RuRu II veranstalten werdet?

CyPriX: Natürlich ist der Ort der Ruhrpott-Ruler wieder im Ruhrgebiet, wie es sich gehört. Hier muss man natürlich gucken, wo man eine geeignete und auch finanzierbare Location findet. In Betracht wurden bereits Lokalitäten wie das Gasometer in Oberhausen und die ehemalige Gamers-Gathering-Halle gezogen. Allerdings waren die Hallen entweder fi-

Hallo CyPriX! Eure Ruhrpott-Ruler-Party war damals, vor über einem Jahr, eine ziemlich erfolgreiche Party. Wieso hat es seit damals noch nicht geklappt mit einer RuRu II?

CyPriX: Seit der RuRu gab es natürlich direkte Pläne für eine weitere Session. Wir wollten die

Download-Tipps

LAN Trauma 2001/2

Video-Kleinkunstler: der Trailer zur LAN Trauma 2001/2
<http://lan-trauma.gamers.de/videos/LT-Trailers-2001-2.avi>

Red-Squad-Beben-Movie

Das Video des Red Squad-Teams zum Großen Beben III
<http://clanhosting1.counter-strike.de/~red squad/download/beben3>
red squad high.avi

nanziell nicht tragbar oder es gab zu den geplanten Terminen nicht die Möglichkeit, diese anzumieten. Wir sind aber weiterhin in Gesprächen.

PC 100 Die Kraftzentrale in Duisburg, wo die Gamers-Gathering (GaGa) stattfand, hat ja über 3.000 Quadratmeter. Habt ihr etwa vor, über 1.000 Zocker einzuladen?

CyPrik: Die GaGa-Halle in Duisburg ist wirklich über 3.000 Quadratmeter groß, allerdings haben wir nicht vor, irgendwelche Rekorde zu brechen oder zwanghaft eine 1.000-Mann-Party zu machen. Die Halle bietet die Möglichkeit der Abtrennung und man kann sie dadurch „kleiner“ machen. Den restlichen Raum könnte man für Schlafplätze nutzen oder für einen Chill-out-Bereich verplanen.

PC 100 Zur Zeit kooperieren ja viele LAN-Party-Veranstalter miteinander, um die Partys noch besser und attraktiver zu machen. Habt ihr schon ein anderes Team gesucht, um mit diesem zusammen eine Party zu machen?

CyPrik: Die Ruhrpott-Ruler I bestand damals schon aus zwei Teams, die mittlerweile im Ultimate Escape e.V. verschmolzen sind. Um größere LAN-Partys zu veranstalten, ist es auch wichtig, mehr Leute zu haben, um den heutigen Anforderungen der Teilnehmer gerecht zu werden. Es kann nur hilfreich sein, wenn man sich mit einem Team zusammen tut, das ebenfalls bereits Erfahrung in der Organisation solcher Veranstaltungen hat. Wir sind immer offen und scheuen uns nicht, um Hilfe zu bitten, wenn wir welche brauchen.

PC 100 Wir sind auf jeden Fall gespannt, was uns bald im Ruhrgebiet erwartet. Wer weitere Informationen zu den nächsten RuRu-Partys sucht, findet sie unter www.ruhrpott-ruler.de.

LAN-Partys in Ihrer Nähe

So können Sie mithilfe des Internet-Portals www.lanparty.de jederzeit eine LAN-Party in Ihrer Nähe finden:

Wählen Sie den Menüpunkt „Events“. Dies ist der Einstieg in die umfangreiche LAN-Party-Datenbank. Zuerst sehen Sie alle bevorstehenden Partys mit Datum, Ort und Teilnehmerzahl. Mit einer Filterfunktion können Sie individuell nach bestimmten Partys suchen. Um sich die Events in Ihrer Nähe anzeigen zu lassen, wählen Sie im Menü die Funktion „Localize“. Dann sehen Sie eine Deutschlandkarte, in der alle Partys eingetragen sind, und mit einem Klick auf einen der markierten Punkte erhalten Sie alle Informationen zu der gewählten Veranstaltung. Nachfolgend eine Auswahl der großen LAN-Partys der nächsten sechs Wochen



August

Termin	Name der LAN	Veranstaltungsort	Teilnehmer
24.08.-26.08.	LAN-Team – Enter the Arena	59425 Unna	650
24.08.-26.08.	EH Lanparty	37197 Hattorf	555
24.08.-26.08.	EH – Lan	37197 Hattorf Landkreis Osterode	555
24.08.-26.08.	Lan-Area III	52525 Heinsberg-Oberbruch	400
31.08.-02.09.	BigFrag III	67346 Speyer	380

September

07.09.-09.09.	MagicLAN	16767 Hennigsdorf bei Berlin	400
07.09.-09.09.	Freak-Connection 2	95028 Hof/Saale	302
07.09.-09.09.	Circus Infernus 15	72760 Reutlingen	555
07.09.-09.09.	Deathcon	65594 Runke	300
07.09.-09.09.	Ultimate Gaming eXperience II	73730 Esslingen/Zell	470
14.09.-16.09.	FearNet	66386 Rohrbach	300
14.09.-16.09.	Franken Frag Festival 2	91522 Ansbach	800
14.09.-16.09.	Das große Beben IV	99096 Erfurt	800
21.09.-23.09.	Starkstrom Lanparty – Phase IV	74564 Crailsheim	500
28.09.-30.09.	Mesta Frag	68199 Mannheim	300



Zocken mit Nostalgie: Der DDR-Clan hat das ganze Juli-Wochenende genutzt und sich mit der kompletten Mannschaft auf der Inzzide III in Berlin zum gemeinsamen Zocken eingefunden.



Perfekt ausruhen konnten sich die Inzzide-III-Zocker auf den Klapppritschen an den Bunkerwänden.

Black & White



Gunter Fuchs, Mitarbeiter bei Lion-Source.com, versorgt Sie mit Informationen rund um Lionheads Götterspiel *Black & White*.

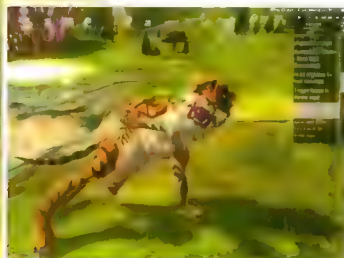
„Lionhead scheint langsam in die Gänge zu kommen. Mit Patch, Add-ons und dem Erweiterungs-Set kommt einiges auf uns zu.“

Musik-Zusatz

Wie lange angekündigt, hat Lionhead einen Zusatz zu *Black & White* herausgebracht, mit dem es möglich ist, den WinAmp-Player (www.winamp.com) aus dem Spiel heraus zu steuern: Starten Sie nach der Installation zuerst WinAmp und dann B&W im Einzelspieler-Modus. In der rechten oberen Ecke sehen Sie eine kleine Note. Mit einem Klick auf diese Note öffnet sich der Player im Spiel, mit dem Sie MP3-Dateien oder Audio-CDs abspielen können. Als besonderen Gag können Sie Ihre Kreatur auf bestimmte Musikstücke konditionieren: Wenn Sie Ihre Kreatur streicheln, während ein bestimmter Song läuft, wird sie diese Musik mögen und sogar zu ihr tanzen. Schlagen Sie ihr Haustier jedoch, reagiert es in Zukunft verängstigt oder aggressiv auf dieses eine Lied. Bei technischen Problemen finden Sie hier Hilfe (auf Englisch): <http://main.bwgame.com/bwinampaddon.shtml>.



Da stoppt der Bar. Mit dem Musik-Fan-Set von der Cover-CD legt ihre Kreatur eine heiße Sohle aufs Parkett, wenn Sie ihr Musik vorspielen.



Jede Kreaturenart hat einen eigenen Tanzstil: Die Raubkatzen sind tolle Breakdancer, die Bären rocken dagegen im Disco-Stil ab.



Kein Heavy-Metal-Fan: Weil wir ihn zur Musik von Sepultura geschlagen haben, reagiert unser Tiger leicht vergrätzt auf den Song.

Auf CD-ROM**B&W-Patch V1.10**

Der heiß erwartete, offizielle Patch auf die Version 1.10

Black & White Patch v1.100.exe**B&W-Musik-Zusatz**

Zusatz-Programm, mit dem Sie WinAmp aus dem Spiel heraus steuern können

B&W MP3 Addon.exe**Outtakes**

Lustige Outtakes aus den Sprachaufnahmen der englischen Version als MP3-Dateien
outtakes.exe

Sprechende Dorfbewohner

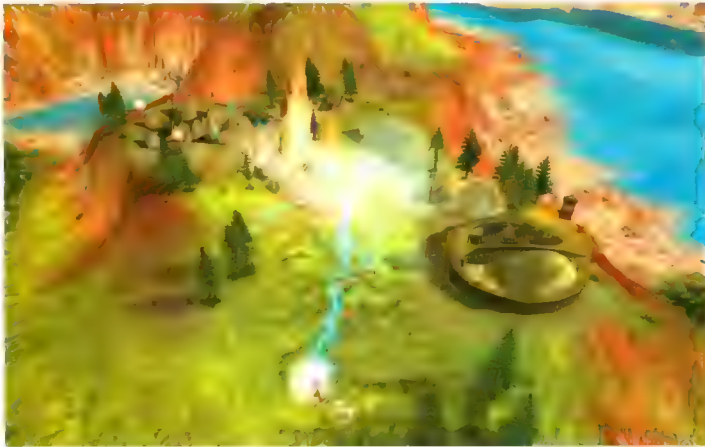
Durch dieses Add-on teilen Ihnen die Dorfbewohner ihre geheimsten Gedanken mit.

B&W Villagers_Banter.exe**Drei neue Karten**

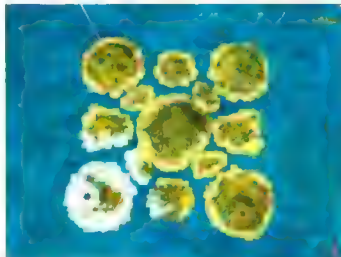
Die neuen Karten, die Sie durch eine Erweiterung sogar im Gefechtsmodus spielen können
mappack.exe

Farbige Blitze

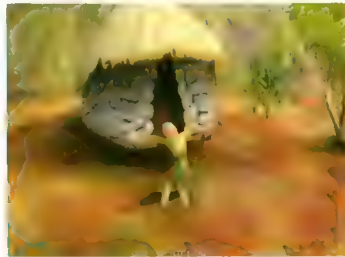
Neue Texturen in verschiedenen Farben für das Donnerkeil-Wunder
farbige_blitze.exe



Auf der Cover-CD: Mit den neuen Texturen für das Donnerkeil-Wunder können Sie Ihre Blitze in verschiedenen Farben loslassen. Hier sehen Sie, wie ein Dorf in Flammen aufgeht.



Island, eine der neuen Lionhead-Karten von der Cover-CD: Hier sollen Mehrspielergefächte endlich reizvoller werden als bisher.



Morgenmuffel: Nachdem wir eine Dorfbewohnerin geweckt haben, brummt sie uns durch Add-on Villagers' Banter verärgert an.

Patch V1.10

Nach langwierigen Testverfahren hat Lionhead den offiziellen Patch V1.10 veröffentlicht. Er enthält alle Verbesserungen des Beta-Patches und behebt zusätzlich noch den einen oder anderen kleinen Bug. Die Fehler, die der Beta-Patch verursacht hat (keine Musik mehr von CD, Kreatur trinkt nicht mehr), gehören ebenfalls der Vergangenheit an. Der offizielle Patch ermöglicht die Installation der von Lionhead angekündigten Zusatz-Features (wie zum Beispiel das Musik-Add-on oder das Fußball-Feld), die in Zukunft erscheinen. Der Patch lässt sich laut Lionhead problemlos über den Beta-Patch aus unserer vorherigen Ausgabe installieren. Sie finden ihn auf unserer Cover-CD.

Neue Karten

Um die Mehrspieler-Partien ein wenig aufzupeppen, gibt es drei neue, offizielle Online-Karten mit den klang-

vollen Namen Building Blocks, Firestorm und Island Wars. Building Blocks ist eine Zweispielers-Karte mit vielen versteckten Gimmicks, auf der die Kontrahenten ihre Siedlungen aufeinander zubauen. Bei Firestorm ist der Name Programm: Hier gibt es Feuerball-Wunder in rauen Massen, die sich drei Spieler um die Ohren werfen. Eher traditionell geht es auf Island Wars zu. Dort sollten Sie versuchen, als erster von vier Spielern das Dorf in der Mitte zu kontrollieren, da es starke Zauber enthält. Die Karten werden automatisch installiert, wenn Sie eine Online-Partie starten und eine der Karten zum Spielen auswählen. Für B&W-Fans, die die Karten lieber offline im Gefechtsmodus spielen wollen, hat das Edenbuilder-Team (<http://edenbuil->

der.lionsource.com) die Karten so umprogrammiert, dass Sie auch gegen den Computer antreten können. Die umprogrammierten Karten liegen für Sie auf der Cover-CD bereit.

Sprechende Dorfbewohner

Für alle Götter, die gerne wissen mochten, was in den Köpfen ihrer Untertanen so vorgeht, hat Lionhead ein kleines Add-on veröffentlicht. Mit dem Villagers'-Banter-Zusatz können Sie ab sofort hören, was die Dorfbewohner so beschäftigt. Nachdem Sie das Add-on installiert haben, müssen Sie warten, bis sich die Bewohner schlafen gelegt haben. Wenn Sie sie durch ein Klopfen auf ihr Hausdach wecken, treten sie vor die Tür und lassen einen

(leider nur englischen) Spruch ab. Eventuell folgt eine deutsche Version. Das Add-on funktioniert mit allen Sprachversionen.

Farbige Blitze

Wenn Ihnen das Donnerkeil-Wunder bisher zu einfarbig war, können Sie das mit den neuen, bunten Texturen für die Blitze ändern. Kopieren Sie dazu die Datei „S_lightning.raw“ aus dem entsprechenden Ordner (zum Beispiel „Blau“ für blaue Blitze) in den „data/textures“-Ordner des B&W-Installationsverzeichnis. Beim nächsten Spiel leuchtet Ihr Donnerkeil-Zauber in der neuen Farbe. Sie sollten unbedingt die originale „S_lightning.raw“-Datei sichern, um sie bei Bedarf wieder herstellen zu können.

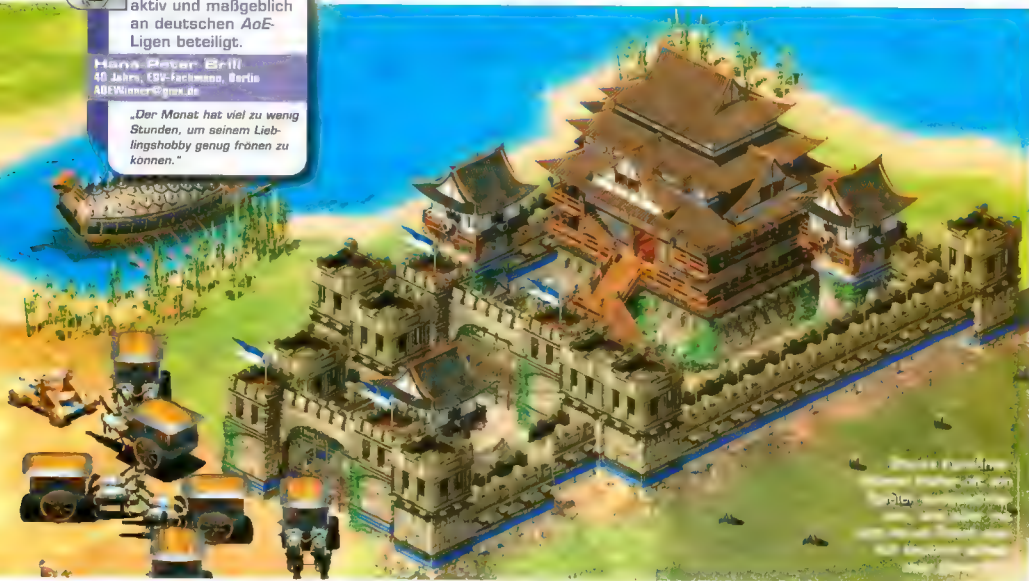
Age of Empires 2



Hans-Peter Brill ist in der Age of Empires-Online-Szene sehr aktiv und maßgeblich an deutschen AoE-Ligen beteiligt.

Hans-Peter Brill
40 Jahre, EGY-Fachmann, Berlin
ABEWinner@igms.de

„Der Monat hat viel zu wenig Stunden, um seinem Lieblingshobby genug frönen zu können.“



■ Frische Version

Einige kleinere Fehler und Unausgewogenheiten der Spielmechanik wurden mit dem Update 1.0B zu Die Eroberer behoben (auf der CD!). Für Partien gegen den Computer spielt dies alles keine so große Rolle, aber gegen menschliche Konkurrenten umso mehr. Hinzu kommt, dass alle Teilnehmer eines Spieles immer dieselbe Version einsetzen müssen. Aufgezeichnete Partien können nur mit derjeni-

gen Version betrachtet werden, mit der sie auch aufgenommen wurden. Aus diesem Grund kann es von Vorteil sein, die alte Spielversion neben der aktualisierten Version zu konservieren (lesen Sie dazu den Kasten „Konservierung“). Doch welche Änderungen bringt 1.0B?

■ Zivilisationen

Einige Zivilisationen waren in bestimmten Spielvarianten zu stark. Ein typisches Bei-

spiel sind die Chinesen oder Koreaner. Dies wurde durch folgende Maßnahmen ausgeglichen:

- Azteken erhalten Webstuhl automatisch kostenlos
- Byzantiner erhalten Stadtwache automatisch kostenlos
- Chinesen starten mit 50 Nahrungseinheiten weniger als bisher, also mit 200 weniger als andere Zivilisationen
- Franken können nun Hellebarden entwickeln

- Ab der Feudalzeit kostet gotische Infanterie 25 % weniger
- Japaner bekommen 25 % Angriffsgeschwindigkeit ab der Feudalzeit

- **Änderungen für Koreaner:**
- Shinkichon verbessert Reichweite der Onager nur noch um 1
- Schildkrotenschiffe haben das glühende Geschoss und zusätzliche Rüstungsstärke gegen alle Galeeren-Arten
- Reichweite der (Elite-)Kriegswagen reduziert



Wenig überraschend: Die Bauzeit der Burgen wurde erhöht.



Geänderte Minimap: mehr Übersicht auch im Winter.

- Dorfbewohner haben +1 Sichtweite
- Spanische Handkanoniere und Belagerungskanonen feuern 16 % schneller
- (Elite-)Konquistadoren wurden aufgewertet
- Baukan, Mörderlocher, Architektur, Befestigter Wall, Wachturm und Hauptturm kosten keine Steine mehr, stattdessen aber Nahrung und Holz in gleicher Menge
- Theokratie kostet nur noch 200 Gold
- Schiffbauer verringert die Bauzeit der Schiffe
- Parthisches Manöver erhöht die Angriffsstärke der berittenen Bogenschützen und Mangudais gegenüber Speerkämpfern
- Glühendes Geschoss macht bei Türmen und Burgen mehr Schaden gegen Schiffe
- Die Rammbock-Aufwertungen kosten kein Gold mehr

Einheiten

- Alle Bogenschießeinheiten außer Handkanonieren haben +1 Angriffsstärke gegen Speerkämpfer
- Kamele werden ebenso rasch entwickelt wie Speerkämpfer
- Wikinger-Berserker bewegen sich genauso schnell wie Pikoniere
- Keltische Freischärler bewegen sich schneller, vergleichbar Adlerkrieger ohne Knappen
- Belagerungskanonen machen +80 Schaden gegen Gebäude
- Ausbildungszeit für Teutonische Ritter, Langboote, Tarkane und Samurai wesentlich reduziert
- Berittene Späher erhalten +2 Angriffsstärke ab Feudalzeit
- Berittene Bogenschützen haben dieselbe Reichweite wie Schwere Berittene Bogenschützen
- Galeeren benötigen 60 Sekunden für ihre Produktion (Kriegsgaleere und Galeone weiterhin nur 45 Sekunden)
- (Schnelle) Feuerschiffe haben zusätzliche Rüstungsstärke gegen alle Galeeren
- Koreanische Kriegswagen verteuert auf 120 Holz plus 60 Gold

Gebäude

- Bauzeit der Burgen erhöht
- Kanonentürme haben nun Piercing-Schaden (wie Bogenschützen) statt normalen Schadens mit signifikanten Folgen gegen Rammböcke

Technologien

- Webstuhl bringt +1 Rüstungsstärke gegen Bogenschützen
- Palisaden haben +3 Rüstungsstärke gegen Bogenschützen

- Fischfallen liefern schneller Nahrung
- Offenes Gelände ist in der Minimap immer grün, auch auf Schnee und sandigem Terrain
- Bei zufällig gewählter Karte oder Zufallsland kommt Schwarzwald nicht mehr vor
- Farm-Warteschlange auf 40 erweitert

Ressourcen

- Fischfallen liefern schneller Nahrung

Erweiterungen

- Offenes Gelände ist in der Minimap immer grün, auch auf Schnee und sandigem Terrain
- Bei zufällig gewählter Karte oder Zufallsland kommt Schwarzwald nicht mehr vor
- Farm-Warteschlange auf 40 erweitert

Neue Karten

- Blinde Zufallskarte (zufällige Auswahl einer Karte)
- Turbo-Zufallskarte (Ökonomie arbeitet 2,5-mal schneller)
- Spezialkarten (waren schon in den letzten Ausgaben der PC Action)

Fehler

- Männliche Maya-Farmer sind nun so gut wie weibliche
- Imperialzeit-Häuser haben normale Hausarmierung
- Behebung des „Farm“-Bugs
- Mönche heilen keine kaserierten Einheiten mehr
- Computergegner greifen nicht mehr nur den Gegner mit dem höchsten Punktestand an

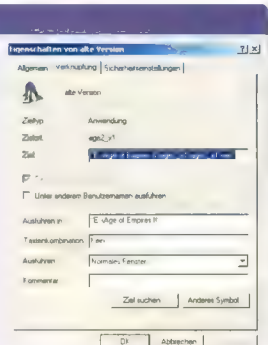
Konservierung

Um die alte Version neben dem Update beizubehalten, führen Sie die folgenden Schritte durch (vor dem Patch!):

1. In dem Verzeichnis, in dem Sie Ihr Spiel installiert haben, legen Sie einen neuen Ordner an, dem Sie z. B. den Namen „Eroberer“ geben. Beispiel: C:\Programme\Microsoft Spiele\Age of Empires I\Eroberer

2. Kopieren Sie die folgenden Dateien aus dem Verzeichnis „Age of Empires II“ bzw. dem Verzeichnis „Age of Empires II\Age2_x1“ in das neue Verzeichnis. Hinweis: Natürlich müssen Sie dies alles machen, bevor Sie das Update installieren! Wenn Sie das Update bereits installiert haben, kopieren Sie diese Dateien von Ihrer Original-CD

3. Legen Sie eine neue Verknüpfung zum Programm an, z. B.: C:\Programme\Microsoft Spiele\Age of Empires I\Eroberer\Age2_X1.exe ausführen in: C:\Programme\Microsoft Spiele\Age of Empires II. Verwenden Sie ausschließlich diese neue Verknüpfung, wenn Sie die alte, ungepatchte Version spielen möchten



Hier geben Sie die Daten der neuen Verknüpfung ein.

- Glaube hilft Teutonen in angemessenem Umfang
- Auf Nomadenkarten bekommen Chinesen, Perser, Hunnen und Mayas die richtigen Startressourcen
- Computergegner bauen ihre Holzfällerlager auch direkt neben Bambushainen
- Dorfzentren nehmen durch Kanonentürme immer Schaden
- Spieler starten nicht mehr auf Eisterrain bei der Karte Team Glaciers
- Bei der Karte Unknown kann es nun nicht mehr vorkommen, dass ein Spieler bei Spielstart vollständig von Wand umzingelt ist; dieser Kartentyp wurde außerdem neu ausbalanciert
- Pilgerväter-Karte startet mit einem Holzfällerlager und entsprechend angepassten Ressourcen
- Auf Paradieskarten können nun auch Königsmordspiele stattfinden
- Die Sichtweite männlicher Jäger wurde den weiblichen angepasst
- Teutonische Dorfzentren bekommen ihren Angriffsbonus

- Kriegswagen haben keinen undokumentierten Angriffsbonus gegen Belagerungswaffen mehr

Unbeseitigte Bugs

- Reparatur von Dorfzentren kostet weiterhin keine Steine
- Aufklärung mittels Hausfundamenten ist weiterhin möglich



Sind Sie der Beste?

Microsoft sucht in einem weltweiten Turnier den „Emperor Of The World“. Dem Sieger winken 50.000 US-Dollar. Um am virtuellen Gefecht teilnehmen zu können, müssen sich die Spieler zwischen 29. August und 5. September für das Age of Empires-Turnier unter www.msn.de/games/zone/age2tourney registrieren. Jeder 1000ste erhält als Preis eine der begehrten Age of Empires Collectors Edition mit allen bisher erschienenen Age-Spielen und einer exklusiven Soundtrack-CD – das Ganze handsigniert vom Programmiererteam!

Die Siedler 4



Tobias Patella betreut den Siedler-Online-Club auf der größten europäischen Siedler 4-Seite.

„Eskalation in der Siedler-Welt? Nun ja, für mich jedenfalls war es der Skandalmoment schlechthin. Mal schau'n, was da noch so kommt...“

Viel Lärm um nichts?

Mit diesen Worten lässt sich das Treiben im vergangenen Monat in der Siedler-Szene am besten beschreiben. Innerhalb weniger Tage drohte eine der interessantesten und größten Spielergemeinschaften im deutschsprachigen Raum fast komplett auseinander zu brechen. Nach der ersten Freude über den letzten Patch kehrte bald Ernüchterung ein, da sich zeigte, dass nach wie vor einige Bugs in Siedler 4 stecken, die zu plötzlichen Programmabstürzen und asynchron verlaufenden Mehrspielerpartien führen.

So hatte ein Spieler im öffentlichen Siedler 4-Forum streng vertrauliche Infos zum Beta-



Patch veröffentlicht, die anschließend externen Betatestern zugänglich waren. Blue Byte ging folgerichtig davon aus, dass sich besagter Spieler die Daten auf illegale Weise besorgt hatte, löschte seine Postings und sperrte seine Zugangsdaten. Diese Vorgehensweise sorgte für einen Sturm der Entrüstung in der Siedler-Gemeinde, schließlich wollte doch jeder informiert sein. Dass es sich dabei laut Blue Byte um für die Allgemeinheit ziemlich nutzlose Infos handelte, fiel den meisten erst später auf. Als sich kurze Zeit später herausstellte, dass der User die Informationen von einem Drit-

ten per ICQ bekommen hatte und sich bei der Veröffentlichung der Infos nicht der Brisanz des Inhalts bewusst war und seine Zugangsdaten daraufhin entspert wurden, kehrte fürs Erste wieder Ruhe in die Community ein. Doch der nächste Aufreger folgte sogleich, denn mit seinen Betatester-Foren ging Blue Byte nicht gerade sehr sorgfältig um. Durch eine Sicherheitslücke konnte dort theoretisch jeder unbemerkt mitlesen. So kam auch ein Statement ans Tageslicht, das die Eskalation nach dem Ärger um die Beta-Patches fast perfekt machte: Ein Betatester kritisiert,

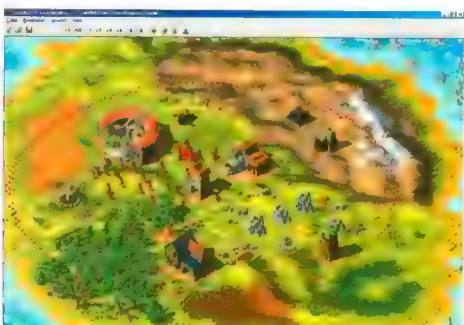
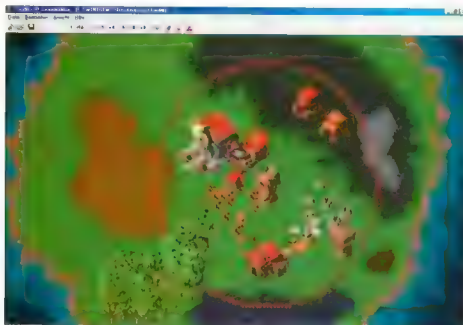
dass viele seit langem bekannte Missstände in Siedler 4 nach wie vor nicht behoben sind. Antwort von Blue Byte im internen Forum: Siedler 4 sei für Gelegenheitsspieler konzipiert worden, die solche Fehler eh nicht bemerken würden. Was für ein Skandal, dachten sich die meisten Spieler. Blue Byte will das Spiel also gar nicht mehr verbessern? Doch auch hier war die Aufregung größtenteils für die Katz. Das veröffentlichte Statement bezog sich laut Blue Byte nämlich lediglich auf einen winzigen Teil des Mehrspielermodus, auf den allenfalls Hardcore-Spieler treffen könnten.

Auf CD-ROM

Bildschirmhintergründe

Drei hochauflösende Hintergründe im Siedler-Design

s4 roemer.exe, s4 wikinger.exe, s4 maya.exe



Der alte Editor von Siedler 3 (links) sieht gegen den neuen und umfangreicheren Editor von Siedler 4 ganz schon blass aus.

Need for Speed

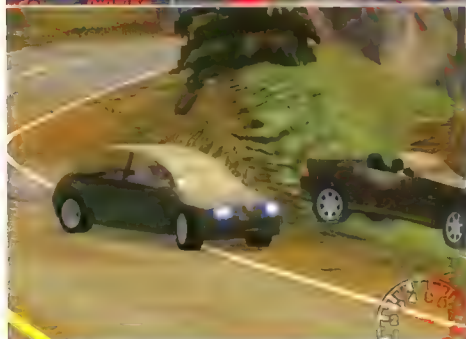
Patrick Richters halt Sie über die neuesten Trends, Tipps, Patches und Add-ons rund um *Need for Speed* auf dem Laufenden.

Patrick „Kilvin“ Richters
17 Jahre, schreibe aus Göttingen
www.patrick-richters.de
patrick@patricks.com

„Ich warte auf neue Teile von *Need for Speed*. Wo bleibt NIS 6? *Motor City Online* ist für Offline-Spieler kein richtiger Ersatz.“



Acht heiße Reifen:
Jaguar-Serienmodell
XK8 (vorne) und
Prototyp XK 180
(auf der Cover-CD)
im Direktvergleich.



Auf der Cover-CD: Alexander Weides tropfenförmiger VW Dolphin macht Jagd auf einen Mercedes SLK.

Jaguar XK 180

In der Auto-Industrie ist es in jüngster Vergangenheit gang und gäbe, legendäre Wagen aus der Vergangenheit des eigenen Unternehmens durch

Neuinterpretation zu ehren. Volkswagen belebt mit dem New Beetle den Käfer neu, BMW kreiert mit dem Z8 eine Hommage an den 507. Ford-Tochter Jaguar zieht mit dem Modell XK 180 nach. Der XK

180 zelebriert in feinsten Weise das vor 50 Jahren erste Nachkriegsauto der Engländer, den D-Type. Für den Leistungszuwachs auf satte 450 PS sorgen ein Turbolader, ein Doppelauspuffsystem und eine modifizierte Kühlereinheit, um den Motor effizienter mit Luft zu versorgen. Neugierig geworden? Meister-Car-Designer Felix Kühn (www.felixx-autobahn.de) liefert den XK 180 in seiner NIS 4-Variante für die Cover-CD. Ebenfalls von Felix: ein Mercedes-Benz C 111 II sowie ein Porsche Gemballa Roadster Biturbo.

Motor City Online

Electronic Arts hat neue Screenshots zu *Motor City Online* rausgerückt. Die Bilder zeigen eindeutig, dass MCO trotz zwei Jahre alter Technik noch gefallen kann. Besonders die Autos sehen sehr detailliert aus und auch an der Umgebungsgrafik wurde sichtbar nachgebessert. Doch die alte,



Motor City Online: Dragster-Rennen gehört zu den neuen Spielmodi.

Auf CD-ROM

Jaguar XK 180 (NIS 4)

Jaguar stellte 1997 den Jaguar XK 180 als Concept Car vor, um das erste Nachkriegsprodukt der Firma aus dem Jahre 1947 zu ehren.

Porsche 944 (NIS 4)

Der Porsche 944 von Sanke Cobra ist ein echter Allrounder. Er besticht durch eine vorbildhafte Ausgewogenheit.

Porsche Gemballa Roadster Biturbo (NIS 4)

Felix Kühns Porsche Gemballa Roadster Biturbo lehrt simple Serien-Boxer das Furchen.

Mercedes-Benz C111 (NIS 4)

Ende der Sechzigerjahre erprobte Mercedes-Benz die Möglichkeiten des Wankelmotorkonzepts. Der C111 schaffte schon damals weit mehr als 300 km/h.

Mercedes SLR (NIS 4)

Obwohl der 550 PS starke Mercedes SLR erst 2003 erscheint, hat ihn PC-Action-Leser Sebastian Hoffmann bereits für NIS umgesetzt.

VW Dolphin (NIS 4)

PC-Action-Leser Alexander Weide ergänzt mit seinem VW Dolphin die mit Z3 und SLK etwas kleine B-Klasse.

auf NIS 4 basierende Grafik-Engine hat noch weitere Vorteile: Die Systemanforderungen für MCO fallen vermutlich angenehm niedrig aus. Wir rechnen nach all den Terminverschiebungen inzwischen mit einer Veröffentlichung in den frühen Wintermonaten dieses Jahres.



**Schönes Wetter?
Definitionssache ...**

Wussten Sie schon,
dass die Arbeits-

leistung eines Redakteurs ab 26 Grad Zimmertemperatur etwa um fünf Prozent pro Grad fällt? Kopfrechnen war noch nie meine Stärke. Aber Ihnen ist doch klar, dass ich, während ich diese Zeilen tippe, derzeit bei etwa minus

80 Prozent angelangt bin? Gut, das ist nicht viel über meinem Normalwert, aber wenn ich das Büro verlassen und direkt im Anschluss eine finnische Sauna betreten hätte, wäre ich vermutlich wegen des Kälteschocks an einem Kreislaufkollaps verreckt. Dass ich mich seit etwa drei transpirativen Tagen wie ein wandelndes Feuchtbiotop fühle, muss ich nicht extra erwähnen. Leistungserschwerend kommt hinzu, dass ich noch seltsamere Leserbriefe zu beantworten hatte als sonst, was meine Zuverlässigkeit weiter beeinträchtigt. So beschwerte sich ein Abonnent, dass aus der Sendung mit Ausgabe 8/2001 plötzlich Käfer krabbelten, als er den Umschlag öffnete. Der soll doch froh sein, dass es nur Insekten waren und keine Tigger. Ein anderer Leser wollte mich zur Veröffentlichung seiner Schwachmatenschrift zwingen, indem er mich erpresste und behauptete, meine Oma (Beschreibung: „grauhaarig“) entführt zu haben. Ich weiß nicht, wo er die ausgegraben haben will, aber meine Großmütter väterlicher- UND mütterlicherseits haben bereits seit Jahren eine Glatze, weil sie tot sind. Warum ich Ihnen diesen Scheiß erzähle? Damit Ihnen klar ist, dass ich für den Unfug auf den folgenden vier Seiten keine Haftung übernehmen kann. Falls Sie sich mal wieder irgendwie von mir beleidigt fühlen: Verklagen Sie das Wetter. Danke und noch ein schönes Leben

Ihr Harald Fränkel

Leserbriefe

Kleb dir einen

[...] Ich weiß nicht, wie andere Leser denken, aber ich vermisste in eurem Heft schmerzlich die schicken Poster. Was waren das für Zeiten, als mich noch Lara Croft oder Rynn im Großformat angelächelt haben! Ich habe gewartet, aber da in den letzten Monaten gar nichts in dieser Beziehung gekommen ist, muss ich mich mal ausheulen. [...]

Jan Horak per E-Mail

Schon klar, wenn's nach den Lesern ginge, müsste jede PC Action bei gleich bleibendem Preis 400 Seiten, fünf CD-ROMs, drei Poster, zwei goldene GeForce-3-Grafikkarten und eine aufblasbare Cover-Girl-Imitation enthalten. Leider wäre das nicht wirtschaftlich. Deshalb gibt es Poster zum Beispiel nur unregelmäßig. Diesmal haben wir wieder mal ein exklusives Geschenk: einen doppelseitig bedruckten Wand-

schmuck zum Action-Kracher Max Payne. Wer das Poster nicht täglich wenden und sich beide Motive gleichzeitig in die Wohnung tapezieren will, kann gern zwei Hefte erwerben, wir wären gar nicht böse. Sollte sich vorliegende Ausgabe doppelt so gut verkaufen wie sonst, gibt's in Heft 10/2001 zur Belohnung erstmals einen aufblasbaren Redakteur (Benjamin Bezold). Versprochen!

Männerträume 1

[...] Das Bild vom [...] Wiggle auf Seite 66, Ausgabe 08/2001, gefällt mir so sehr, könnte man mir dieses mal per E-Mail schicken? Aber bitte in dieser Größe oder größer. [...] Ich will den kleinen Racker aufs Heck meiner Luxuskarosse (ein Fiat Tipo mit Rostflecken, Beulen in den Kotflügeln und superheftigen Edelplastik-Radzierblenden) kleben. Wenn's irgendwelche Copyright-Probleme gibt, ich würde auch den

Namen des Spiel und der Firma drunter kritzeln! [...] So, Herr Fränkel, viel Spaß beim Beantworten weiterer Leserbriefe. Würde mich freuen, wenn du meinen Leserbrief mal so richtig durch den Dreck ziehen würdest. Aber so richtig tief, so dass ich mal wieder richtig über deine Antwort lachen kann, die letzten waren ja zum Einschlafen langweilig.

Benny Popp per E-Mail

Endlich mal ein echter Kerl, der nicht geifend nach zusätzlichen Bildern unserer Cover-Girls lechzt und um Zusendung derselben bettelt. Benny steht auf knackige, sexy Gnome, die den Stinkfinger zeigeln! Frauen? Pahl! Zwerge wecken das Tier im Mann! Ich verstehe derlei Neigungen zwar nicht, aber wir haben noch viele weitere Anfragen von Zipfelmützen-Fetischisten erhalten. Deshalb biete ich diesmal einen besonderen Service: Ihr findet den Wiggle auf der Cover-CD! Klebt ihn auf eure Autos, hängt ihn ins Klo oder lasst ihn euch auf die Brust, auf den Hintern oder sonstwohin tätowieren. Ach ja, Benny: Schreib das nächste Mal bitte einen humorvolleren Leserbrief, damit die Leser mal wieder was zum Lachen haben, der vorliegende war ja zum Einschlafen langweilig.

Vatersorgen

[...] Ich bin jetzt 36 Lenze alt und seit der Zeit von C64 und Amiga 2000 ein wahrer Spielefreak. Meine Älteste (zehn Jahre) hat mich erwisch, als ich (indiziert) gespielt habe. Normalerweise passe ich immer auf, ob die Kiddys in der Nähe sind, bevor ich spiele. Sie war leider eine Zeit lang hinter meinem Rücken gestanden. Jetzt nervt sie die ganze Zeit, weil sie immer zuschauen möchte, wenn ich jenes Spiel spiele. Sie hat noch keine abnormen Verhaltensweisen gezeigt (Barbies zerstückeln,



Ein Zwerg grüßt alle PC-Action-Leser.

Osterreich-Urlaub buchen, Britney-Spears-CDs hören). Soll ich nachgeben? Uwbald, ein verzweifelter Vater.

Uwe Boldt per E-Mail

Weil mir Kinder sehr am Herzen liegen – Immerhin sind sie potenzielle Heftkäufer, wenn ihr Papa mal gestorben ist und nicht mehr zum Kiosk laufen kann (mit 36 ist man ja schon enorm herzfinkortgefährdet) – muss ich dir natürlich einen ultimativen Rat geben. Gib keinesfalls nach! Ich habe als Kind Action-Spiele gezockt und schau, was aus mir geworden ist! Auch wenn sich bei deiner Filia momentan noch keine negativen Auswirkungen bemerkbar machen, sie wird ganz sicher ein Psychopath. Schütze das Töchterlein! Gib sie zur Adoption frei. Oder sperr sie wenigstens zur Sicherheit in den Schrank, wenn du das nächste Mal mordend durch virtuelle Welten ziehst.

Teuflich

[...] Wieso habt ihr Diablo 2 aus dem Spielerforum genommen? Das war doch echt klasse, ein Lichtblick in eurem Heft. [...] Das mit dem „super Spielerforum“ hat sich jetzt ja wohl erledigt. War die größte Enttäuschung, die ich im Laufe der PCA-Geschichte erleben musste [...] Gut, ich verstehe ja, dass ihr das eine oder andere Spiel zwecks Aktualität aus dem Forum nehmen müsst, aber das kann auf ein so stark frequentiertes Spiel (gerade im Online-Bereich) doch wohl nicht zutreffen. [...] Hoffe immer noch, das war ein Scherz oder irgendein Missverständnis. [...]

Martin Krüger per E-Mail

Korrekt, unser Spielerforum soll variabel bleiben und deshalb passen wir es hin und wieder den aktuellen Gegebenheiten an. Was wir allerdings bei Diablo 2 gedacht haben, ist uns im

Nachhinein zugegebenermaßen schleierhaft. Mir fällt nicht mal eine bekloppte Ausrede ein. Im Zweifel verweise ich auf die Sprechstunde dieser Ausgabe. Egal, glücklicherweise alarmierten uns die zahlreichen Protestschreiben. Ich mach's kurz: Wir waren wohl geistig umnachtet oder uns hat der Diablo geitten, schließlich ist erst kürzlich das nigelnagelneue Add-on Lord of Destruction erschienen und die Monsterratz wieder aktueller denn je. Ab dem nächsten Heft geht es jedenfalls weiter mit dem Spielerforum.

Gegendarstellung

Ui ui, was musste ich da bei den Leserbriefkommentaren der PCA 7/2001 lesen? Ein kleiner Seitenhieb gegen uns Österreicher – und was noch schlimmer ist – ein Seitenhieb gegen die Vorarlberger ... Die zitierte Methode der Kuhsprengung ist leider doch nicht so neu, wie das in dem Kommentar erscheint. Denn dass tote Kühe, die in ein tiefes Tobel gefallen sind, gesprengt werden, ist wirklich nicht neu. [...] Es werden gewiss keine Kühe gesprengt, die auf irgendeiner

Alm liegen, sondern nur solche, die eben in ein tiefes Tobel – sprich eine tiefe Schlucht – gefallen sind. [...] Da man die tote Kuh leider nicht als Ganzes da liegen lassen kann, wird sie halt gesprengt, so dass niemand sich darüber aufregen kann, dass da eine tote Kuh herumliegt. [...] Ich finde die ganzen Sprüche von wegen Ösis, Britney, Anime etc. ganz lustig, [...] aber wenn ich so was lese, vergeht's mir schon, weil ich auch erwarte, dass in einem PC-Spiele-Magazin Journalisten arbeiten, die sich, bevor sie etwas kommentieren,

Redakteure an den Pranger

[...] Ich bin Lothar Schwaeger aus Nürnberg. Hiermit stelle ich einen Prangerantrag für Christian Sauerteig, der zum zweiten Mal in Folge den gleichen dämlichen Fehler gemacht hat. Das kann für mich nur drei Ursachen haben: 1. Er ist lemmfähig. 2. Er ist schlampig und ignorant. 3. Er versucht einen „Fehler-Hattrick“. Christian, blättere auf Seite 11 der aktuellen Ausgabe: Max Payne ist KEIN EGO-SHOOTER! [...]

Lothar Schwaeger per E-Mail

Meine Fresse, Hesse. Wenn Sie schon unter falschem Namen einen Kollegen anschwärzen, dann doch bitte nicht per Firmen-E-Mail mit dem Absender joachim.hesse@pcaction.de. Halten Sie mich für blöd? Nein, sagen Sie jetzt nix. Ausnahmsweise will ich den Antrag mal durchgehen lassen. Ja, Christian Sauerteig hat versagt und die Welt sollte das auch wissen. Max Payne spielt sich in der Verfolgerperspektive. Zur Strafe muss ich an dieser Stelle leider verraten, dass unser jungster Kollege ein Britney-Spears-Fan ist. Wer ihn dafür verarschen will, wende sich an christian.sauerteig@pcaction.de. Vielen Dank.

[...] In eurer Rubrik Blockbuster schreibt ihr im Artikel zu Terminator: „Das erste Spiel soll im Frühjahr 2001 erscheinen“. Na, da muss das Programm wohl erst auf eine Zeitreise in die Vergangenheit geschickt werden – wir haben nämlich schon Sommer. [...] Gleich auf der nächsten Seite übrigens, im Artikel zu Bloodline, steht als Bildunterschrift: „Würden Sie diesen beiden Herren gerne begegnen?“ Nun, bei der rechten Person handelt es sich eindeutig um eine Frau (Britney Spears ungeschminkt?).

Christian Albert per E-Mail

Okay, da es offenbar mehrere Leser mit Minus-IQ gibt (nicht nur Christian Albert), die sich nicht denken konn-

ten, dass das Frühjahr 2002 gemeint war, will ich nicht so sein. Ja, ich, Harald Frankel, fühle mich peinlich berührt wegen dieses unglaublich schrecklichen Tippfehlers. Und ja, die Gestalt rechts ist Britney Spears – und die ist so was Ähnliches wie eine Frau. Ich wollte sie nur nicht wieder bloßstellen, weil die arme La-la-la-Trine (Vorsicht, Wortspiel!) laut Nachrichten neulich einen Zusammenbruch erlitten haben soll. Mich wundert's nicht, schließlich ist sie der einzige Mensch, dem es nichts nützen würde, wegzurufen, wenn sie singt. Mein Mitgefühl ist ihr gewiss.

Michael Jackson (links) und Britney Spears tauchen demnächst gemeinsam in einem Computerspiel auf – ungeschminkt!



BRIEF DES MONATS

Dear Sir, I convey to you my deepest regards hoping that you are well and in the best of health and fine, [*Übersetzungsprogramm Babel-fisch auf <http://babel.altavista.com/tr> anschalt*] ich möchte meine Bewunderung hinsichtlich der PC-Tätigkeit [Boah, der Babelpenner-Hirn übersetzt PC Action wörtlich, oje ...] ausdrücken. Vor einer langen Zeit ich nach Ihren Adresse suchte, [...] haben sie gefunden und dieses ist mein einzelner Traum, dem ich ihn träumte longly jetzt, dass es zutreffend werde und

ich sehr glücklich bin, mit Ihnen in Verbindung zu treten und meine Hoffnungen sehr hoch sind, zu erhalten Ihre Aufmerksamkeit und Obacht. Mein geehrter Herr, bitte helfen Sie mir, eine Ausgabe PC-Tätigkeit [PC Action heißt das, du doofer Blindfisch!] zu erhalten, selbst wenn es ein altes Exemplar ist [...]. Ich hoffe, dass mein Antrag eine objektive Antwort von Ihrer Seite findet. Ich warte Ihre Hilfe und Ihre Antwort. [...]

Hamed Mushin,
Amman (Jordanien)

Logo schicke ich dir eine PC Action, Hamed! Einem Fan aus dem fernen Jordanien kann ich solch eine Bitte nicht abschielen. Okay, ursprünglich wollte ich dich in meiner Funktion als Leserbriefbeantworter mit Arschloch-Image besonders schlimm veräppeln, dir die Ausgabe schicken und mich diebisch freuen, dass du wahrscheinlich kein Wort Deutsch verstehst. Dann aber witterte ich die Chance meines Lebens. Vielleicht hat Hamed ja eine kleine Ölquelle, die er mir aus ewiger Dankbarkeit vererbt? Blöd ist nur,

dass es laut meiner Recherche in Jordanien mit Bodenschätzen eher Essig ist. Die vorliegende Ausgabe kriegt er trotzdem, denn die Hoffnung stirbt zuletzt: Hamed, kannst du mir als Gegenleistung neun Kamele schenken oder wenigstens (umgerechnet) drei Frauen? Mit Ölquellen sieht es in Jordanien schließlich eher düster aus. [*Babel-fisch anschalt*] Hamed, can you give me as return nine camels or at least (converted) three women? With sources of oil it looks finally rather dark in Jordan.

auch darüber schlau machen und nicht nur aufgrund eines 5-Zeilen-Artikels in einer Zeitung ihren Kommentar zu etwas abgeben ...

Michael Steinlechner, Wien

Da können wir ja froh sein, dass Ötzi in Südtirol und von einem deutschen Bergsteigerehepaar gefunden wurde. Andernfalls wäre der Menschheit ein derart historisch wichtiger Fund glatt verloren gegangen. Ein Voralberger hätte ihn bestimmt sofort gesprengt, weil der Typ 5.300 Jahre auf der faulen Haut gelegen hat. Aber gut, dass wir darüber gesprochen haben, Michael. Der Artikel in der Zeitung war übrigens 60 Zeilen lang und schlau machen kann sich nur, wer einen gewissen Grad an Intelligenz besitzt. Tja, ich fall da wohl durchs Raster. Kann ich doch nix dafür, dass mich der COMPUTEC VERLAG immer noch beschäftigt.

Trendfrage

[...] Ich möchte kurz einige Gedanken und Eindrücke bezüglich Trends in der Spiele-Industrie und „journalistischen Pflichten“ loswerden und es würde mich brennend interes-

sieren, was ihr bzw. andere Leserinnen und Leser davon halten. Oft geht ein Aufschrei durch die Fachpresse, die den Mangel an revolutionären und „experimentierfreudigeren“ Game-Designs am Markt kritisiert und entsprechend eine Flut an Sequels usw. in den Regalen zu erkennen glaubt. Der Großteil der Leser dieser Magazine schließt sich vorwiegend dieser Meinung an, kauft aber trotzdem weiter jene Spiele, die in den Magazinen vorgestellt und behandelt werden, und der Kreislauf beginnt von vorne. Genau hier ist der Punkt, wo ich meine, ihr als Journalisten vernachlässigt ein wenig eure Aufgabe, die Leser auch über Alternativen zur aktuellen Situation, die ihr so bekrittelt, zu informieren. [...] Nur wenn die Spielerinnen und Spieler auch von diesen Alternativen erfahren und ihr darüber berichtet, können sie sich auch ihr eigenes Bild machen und darüber urteilen. [...] Ein Beispiel: Noch nie wurde über „Fighting Legends“ von Maximum Charisma in irgendeinem deutschen Magazin berichtet. Das Spiel scheint mir durchaus für einen sehr großen Teil der deutschen Spielerinnen

und Spieler interessant zu sein und hebt sich ganz, ganz klar positiv vom üblichen Einheitsbrei ab (www.mcszone.com für weitere Informationen). [...]

Markus Friedl, Innsbruck

Merke: Ein innovatives Spiel muss noch lange kein gutes Spiel sein und eine Fortsetzung ohne Neuerungen nicht zwingend schlecht. Testen tun wir ohnehin jeden in Deutschland erscheinenden Titel (oje, das tut manchmal weh!). Wir berichten also auch über jeden. Für die Vorschauen wählen wir besonders vielversprechende Produkte aus, alles andere wäre unsinnig. Selbstverständlich verpassen auch wir mal was. Insgesamt haben wir aber dank einschlägiger Messen, Entwicklerbesuche etc. einen ganz guten Marktüberblick. Ich drück's vorsichtig aus: Erschieß mich, häng mich auf oder noch schlimmer, bedroh mich, indem du mir einen Kassettenrekorder mit Volksmusik vor die Ohren hältst – dass über Fighting Legends noch in keinem deutschen Spielemagazin berichtet wurde, wird schon seinen Grund haben. Nach Sichtung von Videomaterial wundert's zumindest mich nicht. Nun,

vielleicht findet sich ja mal ein kleines Eck auf den Newsseiten. Außerdem hast du ja bereits prima Werbung gemacht. Bist du zufällig Programmierer? Bei einer Firma namens, sagen wir mal, Maximum Charisma?

Männerträume 2

[...] Wieder einmal ist euch eine Ausgabe gelungen, zumindest meiner Meinung nach! Erst las ich mir Teile der Ausgabe 8/01 durch, bis ich zu dem Artikel mit Stevie Case kam. Ich muss ehrlich sagen, dass ich es echt super finde, zu sehen, dass nicht nur das „starke“ Geschlecht stark im „Daddeln“ ist. Vor allem, wenn es sich um eine so schöne Zockerin handelt! Ich möchte nicht als geiler Bock erscheinen, aber könnten Sie mir nicht verraten, wo oder wie ich an den Playboy mit Stevie Case komme? Oder könnten Sie mir gegen Bezahlung von Porto + Heftkosten die Zeitschrift zusenden? [...]

Björn Symnick per E-Mail

Nein, niemals nimmer keinesfalls würden wir auf den völlig abwegigen Gedanken kommen, dass du ein geiler Bock sein könntest, nur weil du eine weib-

Männerträume 3

Leser wollte anonym bleiben

gendwas von „E-Mail für Leser bitte anonym“ drunter stand. Also habe ich die Mail ordnungsgemäß an Tanja Bunke weitergeleitet. Falls sie dir noch nicht geantwortet hat, verrate ich dir hiermit, was sie mir schrieb (Original-Zitat): „ARG- HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH- HHHHHHHHHHHHHHHHHHHH“. Weiß nicht, ob das jetzt positiv oder negativ gemeint war.

natürlich nur wegen all der spannenden Reportagen, nicht wegen der Fotos.

Psychologe

Hallöchen Harry! [...] Ist dein auffälliger Sarkasmus Absicht oder das Resultat einer schlechten Kindheit? (*g* nimm's nicht so ernst) [...]

Thomas Nees,
Alzenau-Hörstein

Hallöchen Tommy! Ich bin erst
so, seit ich mich dauernd mit

Briefkasten

COMPUTEC MEDIA

Redaktion PC Action/Leserbriefe
Roosstraße 21 · 90429 Nürnberg

Am schnellsten und einfachsten geht's natürlich, wenn Sie eine E-Mail an leserbrieve@paction.de schicken. Bitte geben Sie auch in diesem Fall Ihren vollen Namen und Ihre Adresse an. Anonyme Zuschriften wollen wir nicht berücksichtigen – wenngleich wir die Anonymität auf Wunsch wahren.

Ihre PC-Action-Redaktion

Inserentenverzeichnis PC Action 9/2001

Koch Media.....	2	Asus.....	49
CompuTec Media	10, 59, 65, 71, 143, 149, 153	TMS & Verlag.....	55
Netzstatt.....	13	Okay Soft	69
Eidos.....	15	THQ.....	69
Wizards of the Coast	17	MTV.....	145
Infogrames.....	19	NBC GIGA	155
Mannesmann.....	21	Volks- und Raiffeisenbanken	156

PC ACTION Charts

COMPUTER MEDIA • Redaktion PC Action • Kennwort: Lesercharts
Roosstraße 21 • 90 429 Nürnberg • oder mit E-Mail an lesercharts@pcaction.de

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Auf welches Spiel warten Sie sehnsüchtig? Schicken Sie die beiden Namen an nebenstehende Adresse. Unter allen Einsendern verlosen wir das aktuelle Spiel des Monats.

Top 10

Lesercharts

Rang	Trend	Vormonat	Titel/Entwickler	Anteil
1	▲	2	 Black & White Lionhead	16,7%
2	▲	1	 Operation Flashpoint Bohemia Interactive	13,3%
3	▼	1	 Half-Life: Counter-Strike Gooseman	13,2%
4	▲	1	 Baldur's Gate 2 Bioware	10,0%
5	▼	3	 Unreal Tournament Epic Games	6,8%
6	▲	10	 Half-Life: Blue Shift Gearbox	6,7%
7	▲	1	 Die Siedler 4 Blue Byte	6,5%
8	▲	1	 Sudden Strike Fireglow	3,4%
9	▲	1	 Delta Force Landwarrior NovaLogic	3,3%
10	▲	1	 Die Sims: Party ohne Ende Maxis	3,1%

Top 10

Most Wanted

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Anteil
1	▲	1	Age of Empires 2	34,11%
2	▲	4	Call of Duty: Modern Warfare	10,4%
3	▲	3	Return to Castle Wolfenstein	6,9%
4	▲	neu	GTA 3	6,9%
5	▲	7	Unreal 2	6,7%
6	▼	2	Commandos 2	6,3%
7	▲	neu	GMC: Alarmstufe Rot 2	6,2%
8	▲	neu	Halo	5,9%
9	▼	5	FreeRunner	3,8%
10	▲	neu	Half-Life: Team Fortress 2	3,4%

Top 10 Deutschland

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Diablo II: Lord of Destruction	Vivendi Uni
2	▲	neu	Operation Flashpoint	Codemasters
3	▲	neu	Train Simulator	Microsoft
4	▲	neu	Emperor	EA Games
5	▼	2	Black & White	EA Games
6	▼	1	Tropico	Take 2
7	▼	4	Die Sims	EA Games
8	▲	neu	Diablo 2	Vivendi Universal
9	▲	neu	Half-Life: Blue Shift	Vivendi Universal
10	▼	3	Desperados	Infogrames

Quelle: KVC

Top 10 Frankreich

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	►	1	Cossacks European Wars	Focus Marketing
2	►	2	Black & White	EA Games
3	▲	5	Desperados	Infogrames
4	▲	neu	Les Sims	EA Games
5	▲	6	Les Sims: Surprise-partie	EA Games
6	▼	3	Indiziertes Spiel	Sierra
7	▲	neu	Les Sims Edition Spectacle	EA Games
8	▲	neu	Age of Kings	Microsoft
9	▲	neu	Tropico	Take 2
10	▼	8	F1 Racing Championship	Ubisoft

Quelle: Press Image

Top 10 USA

Rang	Trend	Vormonat	Titel	Publisher
1	▲	neu	Mech Commander 2	Microsoft
2	▲	8	Myst 3	Ubisoft
3	▲	4	Diablo 2: Lord of Destruction	Sierra
4	▲	neu	The Sims	EA Games
5	▲	neu	Civilization 2	Infogrames
6	▼	2	Train Simulator	Microsoft
7	▼	3	Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal	Interplay
8	▲	neu	Everquest: Shadows of Luclin	Verant
9	▲	neu	LucasArts Archive Series	LucasArts
10	▲	neu	Grin Fandango	LucasArts

Quelle: Amazon USA

Gewinner der Ausgabe:



Hit-Countdown

Action				
Alien vs Predator 2	Ego-Shooter	Monolith	4. Quartal 2001	
Aquanox	Action Spiel	Massive Development	September 2001	
C&C: Renegade	Ego-Shooter	Westwood	3. Quartal 2001	
Doom 3	Ego-Shooter	id Software	2. Quartal 2002	
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	4. Quartal 2001	
Freelancer	Weltraum-Shooter	Digital Anvil	2. Quartal 2002	
GTA 3	Action Spiel	DMA Design	2. Quartal 2002	
Global Operations	Mehrspieler-Shooter	Barking Dog	4. Quartal 2001	
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	4. Quartal 2001	
Half-Life: Team Fortress 2	Mehrspieler-Shooter	Valve	4. Quartal 2001	
Halo	Action Spiel	Bungie Software	3. Quartal 2002	
Hitman 2	Action Spiel	IO Interactive	n. n. b.	
Mafia: The City of Lost Heaven	Action Spiel	illusion Softworks	Oktober 2001	
Medal of Honor: Allied Assault	Ego-Shooter	Dreamworks	4. Quartal 2001	
Planet Side	Mehrspieler-Shooter	Sony Online	1. Quartal 2002	
Red Faction	Ego-Shooter	Volition	3. Quartal 2001	
Return to Castle Wolfenstein	Ego-Shooter	Gray Matter Interactive	4. Quartal 2001	
Solar of Fortune 2: Double Hex	Ego-Shooter	Raven Software	4. Quartal 2001	
Star Wars Jedi Outcast: Jedi Knight 2	Ego-Shooter	Raven Software	1. Quartal 2002	
Unreal 2	Ego-Shooter	Epic	3. Quartal 2002	
Adventure				
Bluffy – The Vampire Slayer	Action-Adventure	The Collective	4. Quartal 2001	
Call of Duty	Action-Adventure	Headfirst	2. Quartal 2002	
Dark Project 3	Action-Adventure	Ion Storm	n. n. b.	
Dragons Lair 3D	Action-Adventure	Blue Byte	3. Quartal 2001	
Galien	Action-Adventure	Interplay	September 2001	
Myst 3	Adventure	Presto Studios	September 2001	
Project Eden	Action-Adventure	Care Design	September 2001	
Rayman M	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2001	
Star Wars Knights of the Old Republic	Action-Adventure	Bizarre	3. Quartal 2002	
V.I.P.	Action-Adventure	Kalisto Entertainment	3. Quartal 2001	
Rennspiel				
F1 Racing Championship 2	Rennsimulation	Video Games	4. Quartal 2001	
Gonkarmika	Rennspiel	Ripcord Games	3. Quartal 2001	
Grand Prix 4	Rennsimulation	Microprose	4. Quartal 2001	
Motor City Online	Rennspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2001	
Stunt GT	Rennspiel	Sega	September 2001	
Stunt GP	Rennspiel	Team 17	3. Quartal 2001	
World Sports Car	Rennspiel	Empire	3. Quartal 2001	
Rollenspiel				
Arcanum	Rollenspiel	Tropika Games	August 2001	
Arx Fatalis	Rollenspiel	Ankane Studios	2. Quartal 2002	
Dark Age of Camelot	Online-Rollenspiel	Mythic/Abandon	1. Quartal 2002	
Deus Ex 2	Online-Rollenspiel	Ion Storm	n. n. b.	
Dungeon Siege	Rollenspiel	Gas Powered Games	Oktober 2001	
Elder Scrolls: Morrowind	Rollenspiel	Bethesda	Dezember 2001	
Neverwinter Nights	Rollenspiel	Black Isle Studios	Dezember 2001	
Pool of Radiance 2: Ruins of Myth Drannor	Rollenspiel	SSI/Summit Studios	Dezember 2001	
Shadowbane	Rollenspiel	Wolfpack Studios	Dezember 2001	
Star Wars Galaxies	Rollenspiel	Sony Online	4. Quartal 2002	
Two Worlds	Rollenspiel-Strategie	Metropolis	3. Quartal 2001	
Wzarry 8	Rollenspiel	Sir Tech	4. Quartal 2001	
Simulation				
Camanche 4	Moderne Flugsimulation	Novalogic	4. Quartal 2001	
Die Sims Online	Simulation	Maxis	1. Quartal 2002	
W2: Scumway	Historische Flugsimulation	Blue Byte	November 2001	
Silent Hunter 2	U-Boot-Simulation	SSI	Oktober 2001	
Sims Village	Aufbaustrategie	Maxis	1. Quartal 2002	
Sport				
FIFA 2002	Fußball	EA Sports	November 2001	
K.O. Bowling	Box-Simulation	Dynamic	3. Quartal 2001	
NBA Live	Basketball	EA Sports	Dezember 2001	
NHL 2002	Eishockey	EA Sports	Oktober 2001	
Tony Hawk 3	Skateboard	Activision	3. Quartal 2001	
WCS Snooker	Billard	Codemasters	3. Quartal 2001	
Strategie				
Age of Mythology	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	2. Quartal 2002	
Anno 1503	Aufbaustrategie	Softwizards	1. Quartal 2002	
Battle Pawns	Echtzeitstrategie	Liquid	Oktober 2001	
Commandos 2	Echtzeitstrategie	Puyo Studios	September 2001	
Empire Earth	Aufbaustrategie	Stainless Steel Studios	3. Quartal 2001	
Frontier: Elite	Rundenstrategie	JoWood	3. Quartal 2001	
Orb	Strategie	Strategy First	1. Quartal 2002	
Prætorians	Echtzeitstrategie	Puyo Studios	2. Quartal 2002	
Republic	Echtzeitstrategie	Fluxus	1. Quartal 2002	
Signa: The Adventures of Rex Chance	Echtzeitstrategie	LucasArts	4. Quartal 2001	
Star Wars Galactic Battlegrounds	Echtzeitstrategie	Channel 4	Oktober 2001	
S.W. II	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	4. Quartal 2001	
Warcraft 3	Aufbaustrategie	Spiele Entw. Kombinat Ost	3. Quartal 2001	
Wiggles				
Wirtschaftssimulation				
Ansoos 4	Sportmanager	Ascaron	Februar 2002	
Der Planer	W.S.M.	Phenomena	November 2001	
Fußballmanager 2002	Sportmanager	EA Sports	Oktober 2001	
Industriegigant 2	W.S.M.	JoWood	September 2001	

Hotlines

- Acclaim	0 89 32 94 06 00	Mo, Mi, Do 14 ^h -19 ^h	www.acclaim.de
- Activision	0 18 05 22 51 55 01 30 55 00 55	Mo-So 16 ^h -18 ^h (nicht an Feiertagen) (Speletops)	www.activision.de
- Ascaron	0 52 41 96 66 90 0 52 41 9 39 30	Mo-Fr 14 ^h -17 ^h (Mailbox)	www.ascaron.de
- Blackstar	0 42 41 95 33 88	Mo-Fr 14 ^h -16 ^h	www.blackstar.de
- Cryo Interactive	0 52 41 95 35 39	Mo-Fr 15 ^h -16 ^h , Sa-So 14 ^h -16 ^h	www.cryo-interactive.de
- Disney Interactive	0 69 66 56 85 55	Mo-Fr 11 ^h -19 ^h , Sa 14 ^h -19 ^h	www.disney.de/disneyinteractive
- Egmont Interactive	0 18 05 25 83 83	Mo-Do 19 ^h -20 ^h	www.egmont.de
- Eidos Interactive	0 18 05 25 81 24 01 90 51 00 51	Mo-Fr 11 ^h -13 ^h , 14 ^h -18 ^h (Speletops)	www.eidos.de
- Electronic Arts	01 30 77 56 33 01 30 78 73 06	Mo-Fr 9 ^h -13 ^h , 14 ^h -18 ^h (Speletops, 24 Stunden Touch)	www.electronicarts.de
- Empire	0 89 86 78 5 38	Mo-Fr 9 ^h -13 ^h	www.empireinteractive.com
- Greenwood Entertainment	02 34 9 64 50 50	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h	www.greenwood.de
- Ikarion Software	02 41 47 0 15 20	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h	www.ikarion.de
- Infogrames	01 90 77 18 82 01 90 77 18 82	Mo-Fr 11 ^h -19 ^h (technische Fragen)	www.infogrames.de
- Inonics	05 11 33 61 37 90	Mo-Mi 15 ^h -18 ^h	www.inonics.de
- Kanami	0 69 95 08 12 88	Mo-Fr 14 ^h -18 ^h	www.kanami.com
- Magic Bytes	0 52 41 95 33 33	Mo-Fr 14 ^h -19 ^h	www.magicbytes.de
- Mattel	0 69 95 30 73 80	Mo-Fr 9 ^h -21 ^h	www.mattelmedia.com
- Max Design	00 43 3 68 72 41 47	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h	www.maxdesign.com
- Microsoft	01 86 1 67 22 55	Mo-Fr 18 ^h -19 ^h , Sa 9 ^h -17 ^h	www.microsoft.com/germany/support
- Mindscape	02 08 99 24 114	Mo-Mi 15 ^h -18 ^h	www.mindscape.com
- Navajo	0 69 92 42 31 51	Mo-Fr 17 ^h -18 ^h	www.navajo.de
- NEO	00 43 16 07 40 80	Mo-Fr 15 ^h -18 ^h	www.neo.de
- Nintendo	01 30 58 06	Mo-Fr 11 ^h -19 ^h	www.nintendo.de
- Ravensburger Interactive	07 51 56 19 44	Mo-Do 16 ^h -19 ^h	www.ravensburger.de
- Sega	0 40 2 27 09 61	Mo-Fr 10 ^h -18 ^h	www.sega.de
- Sierra	0 61 03 99 40 40	Mo-Fr 9 ^h -19 ^h	www.sierra.de
- Software 2000	01 90 57 23 02	Mo-Do 14 ^h -19 ^h , Fr 17 ^h -18 ^h	www.software2000.de
- Sony Computer Entertainment	01 80 57 85 78	Mo-Fr 10 ^h -20 ^h	www.sonyinteractive.com
- Sunflowers	01 80 51 05 50	Mo-Fr 11 ^h -19 ^h	www.sunflowers.de
- Swing! Entertainment	0 21 31 6 61 95 51	Mo, Mi, Fr 16 ^h -19 ^h	www.swing-games.de
- Take 2 Interactive	01 80 51 73 16	Mo-Fr 12 ^h -20 ^h	www.take2.de
- THB/Softgold	01 90 50 55 11 01 90 50 55 11	Mo-Fr 16 ^h -20 ^h (Speletops)	www.thb.de
- TLC Tevi	0 89 61 30 92 35	Mo-Fr 14 ^h -19 ^h	www.learningco.de
- TopWare	06 21 48 28 66 33	Mo-Fr 10 ^h -12 ^h , 14 ^h -19 ^h	www.topware.de
- Ubisoft	05 11 3 38 00 30	Werktag 9 ^h -16 ^h	www.ubisoft.de
- The Virt	0 40 69 70 33 33 01 90 5 89 70 33	Mo-Do 15 ^h -20 ^h	www.thevirt.de
- Vivendi Universal	01 61 03 93 42 40 01 30 51 56 16	Mo-Fr 9 ^h -19 ^h	www.vivendi-universal.interactive.de

Wir werden darauf hin, dass bei Telefonnummern, die mit 0190 beginnen, neben den normalen Telefongebühren auch zusätzliche Kosten entstehen.

PC-Action Hotlines

Probleme mit Spielen?

Spielertips-Hotline 0190 – 82 48 36*
(täglich 8 – 24 Uhr)

Ärger mit der Hardware?

Hardware-Hotline 0190 – 82 48 35*
(täglich 7 – 24 Uhr)

*Ein Anruf kostet DM 3,63/Minute

Bereit für den Thron

Schatten von Amn jetzt fehlerfrei, aber Probleme mit dem Add-on?

BioWare veröffentlichte nun endlich einen Patch für die deutsche Fassung von *Baldur's Gate 2*, der auch zu Win2000 kompatibel ist. Mit der Version 23037 werden zahllose Bugs beseitigt. Dazu gehören technische Mängel wie falsche Eintragungen in der Windows-Registrie-

rung und Grafikprobleme. Die meisten behobenen Fehler betreffen jedoch den Inhalt: Quests ließen sich nicht starten oder beenden und das Regelsystem wurde in vielen Fällen nicht korrekt angewendet. Damit sollten alle Probleme in *Schatten von Amn* behoben sein. Ihre alten

Spielstände können Sie weiterverwenden, allerdings werden bereits aufgetretene Fehler vom Patch selten rückwirkend behoben. Mit dem Add-on *Thron des Bhaal* treten bei einigen wenigen Problemen mit dem Kopierschutz auf, der die Original-CD nicht als solche erkennt. Ein

Außerdem

/// Zahlreiche Probleme des **Mehrspielermodus** in *Deus Ex* werden durch den neuen Patch auf v1.112fm (deutsche Version auf der Cover-CD) behoben. /// Problem **Kopierschutz**: Manche CD-Laufwerke erkennen ohne den neuesten Patch (auf der Cover-CD) das Original von **Sudden Strike Forever** nicht als solches. Das Update ist nur für das Add-on, nicht für *Sudden Strike* /// Die Version 1.30 zu **Z: Steel Soldiers** entfernt zahlreiche Bugs und Hardwareinkompatibilitäten, die teilweise sogar zu Abstürzen führen konnten. Zudem wurde die Steuerung und der Mehrspielermodus in einigen Punkten verbessert.

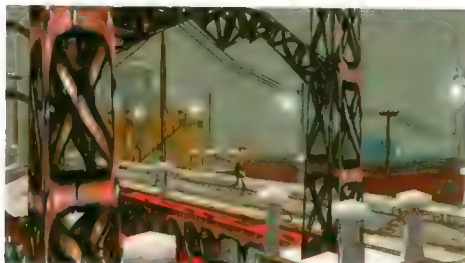
Beta-Patch (zu finden auf www.bg2.de) verspricht erste Hilfe. Die beiden Updates waren leider erst kurz nach Master-Erstellung der Cover-CD verfügbar. Sie finden Sie auf der nächsten Cover-CD.

Virgin-Info

Hotline Mo-Do 15-20 Uhr
Tel. 040-89703333
www.bg2.de
www.bioware.com

Königreich für Diebe

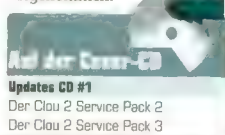
Der Clou 2 | Erweiterte Stadt, vereinfachte Steuerung



Der Service Pack 3 zu Clou 2 verändert die Welt.

Das so genannte Service Pack 2 zu *Der Clou 2* auf der Cover-CD enthält alle Verbesserungen des ersten Service Packs und befasst sich hauptsächlich mit der Beseitigung störender Fehler, die auf einigen Hardwarekonfigurationen auftreten konnten. Inhaltliche Verbesserungen werden hingegen erst mit dem Service Pack 3 integriert, wodurch sich *Der Clou 2* etwas angenehmer spielt. Anschließend kreuzen mehr Taxis durch die Straßen, was die Be-

wegung auf der Karte beschleunigt. Erstellte Einbruchspläne können leichter editiert und überarbeitet werden. Dem Update liegt zudem ein Tutorial für den ersten Einbruch bei. Darüber hinaus hat Neo sogar einige Änderungen in der Stadt selbst vorgenommen.



Rundumschlag

Diablo 2 | Weit reichende Änderungen des Balancing



Die Auswirkungen vieler Skills und Zauber wurden überarbeitet.

Wie zu erwarten, verschob sich durch das Add-on *Lord of Destruction* das Balancing in *Diablo 2* enorm und nicht unbedingt für alle Klassen gerecht. Mit der Version 1.08 werden einige Bugs behoben und das Balancing sehr gründlich überarbeitet. Enthalten sind auch zahlreiche Verbesserungen: So müssen Sie gefundene Gegenstände nicht mehr vor dem Verkauf reparieren lassen, um den bestmöglichen Preis zu erzielen.

Kreaturen können nun auch in der Stadt beschworen werden, vorausgesetzt natürlich, dass kein Monsterkadaver für den Zauber benötigt wird. Außerdem nutzte Blizzard das Update gleich, um den Albtraum- und Höllen-Schwierigkeitsgrad anzupassen.



PC ACTION

9/2001

Spieletipps



Seite 125

Tipps&Tricks-Profis



Unsere Tipps&Tricks-Profis sind über das ganze Bundesgebiet verteilt und erarbeiten Lösungswege und Strategien für die Rubrik der Spieletipps.

Diablo 2: Lord of Destruction	125
Komplettlösung	
I-War 2: Edge of Chaos	137
Allgemeine Spieletipps	
Legends of Might & Magic	139
Allgemeine Spieletipps	

Arcanum	160
Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal ..	160
Conflict Zone	159
Desperados	159
King of the Road	160
Operation Flashpoint	159
Train Simulator	159
Serious Sam	160
Siege of Avalon	160
Startopia	159

Ausgetrickst



Fans der ARD-Kultsendung „Die schönsten Bahnstrecken Deutschlands“

können ihrem Hobby nun endlich auch am PC frönen. Microsofts Train Simulator lässt da keine Wünsche offen – und oben drein muss man nicht zu nachtschlafenden Zeiten vor der Glotze hängen. Satt 850 km virtuelle Bahnstrecke – Kurven, Weichen, Tunnels und Brücken. Jetzt stellen Sie sich mal vor, Sie wollten die gleiche Bahnstrecke im gängigen Modelleisenbahn-Maßstab H0 (1:87) nachbilden. Das ergibt knappe 10 km Strecke. Ein normales gerades Gleisstück bei einer H0-Bahn ist zirka 20 cm (0,0002 km) lang. Nach Adam Riese brauchten Sie also 50.000 Gleisstücke. Gehen wir mal davon aus, dass Sie auf dem Flohmarkt jedes Gleisstück für nur DM 1,- ergattern können – na? Dämmert's? Train Simulator spart bares Geld. Ich will gar nicht erst von den Stromkosten anfangen, die ein solches H0-Netz verzehren würde – mal ganz davon abgesehen, dass Sie wohl kaum über einen ausreichend großen Hobbyraum verfügen, um eine solche Strecke aufzubauen. Sie wollen noch mehr Geld sparen? Denken Sie mal an Microsofts Flightsimulator – ein normaler Jumbojet schlägt mit mehreren hundert Millionen zu Buche. In diesem Sinne, einen schönen Sommer noch.

Florian Weidhase

Spielname	Art des Tipps	PC-Action-Ausgabe(n)	Indizien Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	1/2000
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99	Interstate '92	Allgemeine Tipps	4/2001
Age of Empires 2: The Conquerors	Komplettlösung	10/2000	Legends of Might & Magic	Allgemeine Tipps	9/2001
Assassins 3	Allgemeine Tipps	4/2000	MDX 2	Komplettlösung	7/2000
Baldur's Gate 2	Allgemeine Tipps	11/2000, 12/2000	BlackWarrior 4	Allgemeine Tipps	2/2001
Black & White	Komplettlösung	4/2001, 5/2001	Messiah	Komplettlösung	6/2000
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	Komplettlösung	12/2000	Men Project	Allgemeine Tipps	11/2000
Call to Power 2	Allgemeine Tipps	1/2001	Merchuku 2	Komplettlösung	10/2000
Cats - Die erste Insel	Allgemeine Tipps	12/99	MSA Live 2000	Allgemeine Tipps	1/2000
Command & Conquer 3: Fearless	Komplettlösung	5/2000, 6/2000	Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
Counter-Strike	Allgemeine Tipps	3/2001	Need for Speed: Porsche	Allgemeine Tipps	5/2000, 7/2000
Crimson Skies	Allgemeine Tipps	12/2000	NHT 2000	Allgemeine Tipps	11/99
Cultures	Allgemeine Tipps	10/2000	No One Lives Forever	Komplettlösung	1/2001
Daikatana	Allgemeine Tipps	7/2000	Nox	Komplettlösung	3/2000
Dark Project 2	Komplettlösung	5/2000, 6/2000	Outcast	Komplettlösung	9/99
Deep Space 2 - The Fallen	Allgemeine Tipps	1/2001	Operation Flashpoint	Allgemeine Tipps	7/2001
Desperados	Allgemeine Tipps	6/2001	Operation Flashpoint	Komplettlösung	8/2001
Der Verkehrsgigant	Allgemeine Tipps	4/2000	Patriot 2	Allgemeine Tipps	2/2001
Deus Ex	Allgemeine Tipps	8/2000	Planetes Torment	Allgemeine Tipps	4/2000
Diablo 2	Komplettlösung	8/2000, 9/2000, 11/2000	Project I.G.I.	Allgemeine Tipps	2/2001
Diablo 2: Lord of Destruction	Komplettlösung	9/2001	Indiziertes Spiel	Allgemeine Tipps	9/99, 2/2000
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonas	Allgemeine Tipps	11/99	Sacrifices	Allgemeine Tipps	2/2001
Die Siedler 4	Allgemeine Tipps	4/2001	SiegeCity 3000	Allgemeine Tipps	7/2000
Die Sims	Allgemeine Tipps	3/2000, 4/2000	Star Trek Armada	Allgemeine Tipps	6/2000
Dungeon Keeper 2	Komplettlösung	8/99, 9/99	Star Wars Episode I: Die doppelte Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99, 1/2000	Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Tipps	8/99
Euro 2000	Allgemeine Tipps	7/2000	Starliner	Komplettlösung	7/2000
Exil Islands	Allgemeine Tipps	12/2000	StarTopic	Allgemeine Tipps	7/2001
Fallout Tactics	Allgemeine Tipps	6/2001	Stupid Invaders	Komplettlösung	3/2001
F1 2000	Allgemeine Tipps	5/2000	Sudden Strikes	Allgemeine Tipps	11/2000
FIFA 2000	Allgemeine Tipps	12/99	Sunderman	Allgemeine Tipps	6/2001
Flucht von Monkey Island	Komplettlösung	1/2001	SWAT 3 - Close Quarter Battles	Allgemeine Tipps	3/2000
Giants	Allgemeine Tipps	2/2001	System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Gothic	Allgemeine Tipps	4/2001	Theme Park World	Allgemeine Tipps	1/2000
Gothic	Komplettlösung	5/2001	Theme Park Manager	Allgemeine Tipps	3/2001
Grand Prix 3	Allgemeine Tipps	9/2000	Three Kingdoms: Im Jahr des Drachen	Allgemeine Tipps	4/2001
GTA 2	Allgemeine Tipps	12/99	Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Gunsman	Allgemeine Tipps	2/2001	Tribes 2	Allgemeine Tipps	7/2001
Half-Life: Opposing Force (dt. Version)	Komplettlösung	8/2000	Tropics	Allgemeine Tipps	6/2001
Half-Life: Blue Shift	Allgemeine Tipps	8/2001	Ultima Ascension	Komplettlösung	2/2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Allgemeine Tipps	10/2000	Vampire: Die Maskerade	Komplettlösung	8/2000
Homeworld	Komplettlösung	11/99	Wheel of Time	Allgemeine Tipps	1/2000
Hostile Waters	Allgemeine Tipps	3/2001	K: Beyond the Frontier	Komplettlösung	9/99
I-War 2: Edge of Chaos	Allgemeine Tipps	9/2001			
Icewind Dale	Allgemeine Tipps	9/2000			

Einsendehinweise für Tipps & Tricks:

- Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen
- Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen
- Kurze Spielertipps (so genannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie auch an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
- Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
- Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogrammes erstellen und auf Diskette mitschicken.
- Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente und GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich

- Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
- Wir drucken Ihre Tipps & Tricks ab? Dann heißt es: „Zahltag!“ Cheat, Codes und Kurztipps werden mit Beträgen zwischen 20 und 100 Mark entlohnt, bei größeren Umfängen entsprechend mehr. Vergessen Sie nicht, Ihre Bankverbindung und Postanschrift anzugeben! Haben Sie bitte etwas Geduld. Es dauert nach Erscheinen des Heftes etwa sechs Wochen, bis das Honorar auf Ihrem Konto eingeht.
- Cheatprogramme packen wir gerne auf unsere Cover-CD-ROM und entlohnen Sie auch entsprechend dafür
- Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

oder per E-Mail an:

tipps@pcaction.de

LoD: Die neuen Set-Gegenstände

Viele der neuen Sets basieren auf außergewöhnlichen oder sogar Elite-Gegenständen mit hervorragenden Grundwerten. Wir stellen Ihnen alle 16 Sets ausführlich vor.

Es gibt charaktersspezifische Sets.

Manche Sets beinhalten einen Gegenstand, der nur von einer Charakterklasse getragen werden kann. Nur diese Klasse ist daher in der Lage, das Set zu komplettieren. Trotzdem können die übrigen Teile des Sets auch von Charakteren anderer Klassen getragen werden.

Die Eigenschaften von Schilden können variieren.

Der Erfolg beim Block bezieht sich stets auf den Paladin, wenn nicht anders angegeben. Bei Amazone, Assassine und Barbar vermindert sich der Wert um 5 %, bei Druiden, Totenbeschwörer und Zaubern um 10 %. Der Schlag-Schaden ist nur für Paladine sichtbar.



2-Teile-Bonus: +100 zu Angriffswert
3-Teile-Bonus: 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
 Alle Widerstandsarten +50%
 10% abgesaugtes Leben pro Treffer
 10% abgesaugtes Mana pro Treffer
 +150 Verteidigung
 +150 zu Mana

Aldurs Wachturm (Druiden-Set)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Aldurs Steinblick	Jäger-Verkleidung	Verteidigung: 157 bis 171 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 56 Nur Druiden	+90 Verteidigung 24% schnellere Erholung nach Treffer Mana regenerieren +17% Kalte Widerstand +25% +5 zu Lichtkräusen +50 zu Leben
Aldurs Vormarsch	Kampfstiefel	Verteidigung: 39 bis 47 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 95 Unzerstörbar	10% entsetzten Schaden geht auf Mana 40% schneller rennen/gehen +180 zu maximaler Ausdauer Ausdauer-Heilung +32%
Aldurs Täuschung	Schatten-Plattenrüstung	Verteidigung: 746 bis 857 Benötigter Level: 76 Benötigte Stärke: 115	+300 Verteidigung Anforderungen: -50% +20 zu Stärke +15 zu Geschwindigkeit Blitz-Widerstand +30% +1 zu Elementar-Fertigkeiten (Nur Druiden) +1 zu Gestaltwandel-Fertigkeiten (Nur Druiden)
Aldurs Rhythmus	Zackenstern	Einhand-Schaden: 60-93 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 74 150% Schaden an Untoten	300% Schaden an Dämonen Erhöht um 50 75 Blitz Schaden 10% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit



Komplett-Bonus: +2 zu allen Fertigkeiten
 +200 zu Angriffswert
 300% Schaden an Untoten
 300% Schaden an Dämonen, erhöht um 20 Feuer-Schaden, +25 Verteidigung

Bul Kathos' Kinder

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Bul Kathos Heiliger Ansturm	Kolossklinge	Einhand-Schaden: (nur Barbar) 78-210 Zweihand-Schaden: 183-363 Benötigter Level: 63 Benötigte Stärke: 189 Benötigte Geschwindigkeit: 110	+200% erhöhter Schaden 35% Chance auf vernichtenden Schlag Alle Widerstandsarten +20% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegstößung
Bul Kathos Stammeswächter	Mythisches Schwert	Einhand-Schaden: 120-156 Benötigter Level: 66 Benötigte Stärke: 147 Benötigte Geschwindigkeit: 124	+200% erhöhter Schaden +50 f.t. Schaden über 2 Sekunden Feuer-Widerstand +50% +20 zu Stärke 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit



2-Teile-Bonus: Gift Widerstand +25%
Komplett-Bonus: +20 zu Stärke
 +100 zu maximaler Ausdauer
 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
 100% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
 100% Extragold von Monstern; 25% Chance, Level 5 Statistfeld zu zaubern, wenn getroffen

Leder des Rinderkönigs

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Hornet des Rinderkönigs	Kriegshut	Verteidigung: 120 bis 128 Benötigter Level: 25 Benötigte Stärke: 20	+75 Verteidigung 35% erhöhter Schaden geht auf Mana Halbierte Dauer der Erstarrung Angriffen erleidet Schaden von 10 +50% verbesserte Verteidigung
Haut des Rinderkönigs	Beschlagenes Leder	Verteidigung: 51 bis 56 Benötigter Level: 18 Benötigte Stärke: 27	Alle Widerstandsarten +18% +30 zu Leben 16% Chance Level 5 Kettenblitz zu zaubern, wenn getroffen
Hufe des Rinderkönigs	Halbleder-Stiefel	Verteidigung: 59 bis 74 Benötigter Level: 13 Benötigte Stärke: 47	+25 bis 35 Verteidigung +20 zu Geschwindigkeit Erhöht um 25 35 Feuer Schaden 30% schneller rennen/gehen 25% bessere Chance magischen Gegenstand zu erhalten



2-Teile-Bonus: +150 Verteidigung
3-Teile-Bonus: Erhöht um 21 Gift-Schaden über 3 Sekunden
4-Teile-Bonus: +10 zu Stärke
Komplett-Bonus: +10 zu Geschwindigkeit
 +100 zu Mana
 alle Widerstandsarten +50%
 +2 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Perlenohrkel	Amulett	Benötigter Level 30	+1 zu allen Fertigkeiten Gift-Widerstand +35 bis 40% Kälte-Widerstand +18% Angenehm erlebter Schaden von 8 bis 10
Hände aufliegen	Damen-Handschuhe	Verteidigung 79 bis 87 Benötigter Level 63 Benötigte Stärke 50	+25 Verteidigung 450% Schaden an Dämonen Feuer-Widerstand +50% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance Level 3 Heiliger Blitz bei Angriff zu zaubern
Dunkler Anhänger	Dämonenschleier	Verteidigung 666 bis 882 Benötigter Level 43 Benötigte Stärke 77	+305 bis +415 Verteidigung Feuer-Widerstand +24% Erneut um 4-6 Gift-Schaden über 2 Sekunden 25% Chance Level 3 Nova zu zaubern wenn getroffen
Intentional	Dämonenleder-Stoßel	Verteidigung 53 bis 60 Benötigter Level 29 Benötigte Stärke 20	+25 Verteidigung Halbierte Dauer der Erstarrung +15 bis +25 zu maximaler Ausdauer 30% schneller rennen/gehen
Credendum	Mühlrolle	Verteidigung 108 bis 115 Benötigter Level 65 Benötigte Stärke 106	+50 Verteidigung +10 zu Stärke +10 zu Geschwindigkeit Alle Widerstandsarten +15%



2-Teile-Bonus: +20 zu Stärke
3-Teile-Bonus: +30 zu Geschwindigkeit
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
 +150 zu Leben
 +200 zu Angriffswert
 Alle Widerstandsarten +50%

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Griswold's Herz	Verzerte Plattenrüstung	Verteidigung 917 bis 950 Benötigter Level 45 Benötigte Stärke 102	+500 Verteidigung Anforderungen 40% +20 zu Stärke +2 zu Defensive Auren (nur Paladin) gesockelt (3)
Griswold's Heidenhut	Korone	Verteidigung 166 bis 280 Benötigter Level 69 Benötigte Stärke 105	+50% bis +70% verbesserte Verteidigung Anforderungen 40% Alle Widerstandsarten +5% 20% bis 30% bessere Chance magischen Gegenstand zu erhalten gesockelt (2)
Griswold's Erlösung	Schlängenseab	Einhand-Schaden 102-110 Benötigter Level 53 Benötigte Stärke 59 Benötigte Geschwindigkeit 42	+175% erhöhter Schaden 350% Schaden an Untoten Anforderungen 20% 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit gesockelt (3)
Griswold's Ehre	Wirbel-Schild	Verteidigung 246 bis 274 Benötigter Level 68 Benötigte Stärke 148 Chance zu blocken 55% Schlag-Schaden 5-87 (nur Paladin)	+108 Verteidigung 65% schnellerer Abblockrate gesockelt (3)



2-Teile-Bonus: Ausdauer-Heilung +50%
3-Teile-Bonus: Leben wieder auffüllen +20
Komplett-Bonus: +2 zu allen Fertigkeiten
 Alle Widerstandsarten +50%
 Einfrieren nicht möglich
 +5 zu Lichtradius

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Hermosus Willenskräft	Harnisch	Verteidigung 698 bis 702 Benötigter Level 44 Benötigte Stärke 52	+500 Verteidigung +40 Verteidigung gegen Nahkampf +35 Verteidigung gegen Geschoss Anforderungen 20% +75 zu Leben
Dangons Leinwand	Verstärkter Streik	Einhand-Schaden 41-49 Benötigter Level 68 Benötigte Stärke 112 Benötigte Geschwindigkeit 62	+1.5 zu maximalem Schaden pro Level Erhöht um 20-30 Feuer-Schaden 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance Level 3 Frost-Nova bei Angriff zu zaubern
Thebaeks Ruhm	Schutz	150% Schaden an Untoten Verteidigung 203 bis 220 Benötigter Level 81 Benötigte Stärke 185 Chance zu blocken 75% (Paladin) 76% (Dämonen, Assassinen, Barbaren) 59% (Druiden, Totenbeschwörer, Zauberer)	+50 Verteidigung +100 zu Mana +25% erhöhte Chancen beim Blocken Schneitzu Abblockrate Blitz-Widerstand +30% Angenehm erlebter Schaden von 30
Ordels Allmacht	Spitzhelm	Unzerstörbar Verteidigung 164 bis 209 Benötigter Level 69 Benötigte Stärke 116	+50 Verteidigung +10 zu Stärke +15 zu Geschwindigkeit Anforderungen 40% 24% schnellerer Erholung nach Treffer 10% Chance Level 3 Schwachen bei Angriff zu zaubern



2-Teile-Bonus: +100 Verteidigung
3-Teile-Bonus: +100 Verteidigung zusätzlich
Komplett-Bonus: +100 Verteidigung zusätzlich
 20% abgesaugtes Leben pro Treffer
 Alle Widerstandsarten +30%
 30% schneller rennen/gehen
 +2 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Hwanis Pracht	Große Krone	Verteidigung 156 bis 226 Benötigter Level 45 Benötigte Stärke 103	+100% verbesserte Verteidigung Mager-Schaden reduziert um 10 Kälte-Widerstand +37% Leben wieder auffüllen +20
Hwanis Gerechtigkeit	Pinne	Zweihand-Schaden 42-159 Benötigter Level 28 Benötigte Stärke 95 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 5-25 Blitz-Schaden +330 zu Angriffswert 40% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance Level 3 Eis-Stoß bei Angriff zu zaubern
Hwanis Zufucht	Komplettpanzerhemd	Verteidigung 376 bis 390 Benötigter Level 30 Benötigte Stärke 86	+200 Verteidigung +100 zu Leben Gilt-Widerstand +27% 10% Chance Level 3 Staukehl zu zaubern wenn getroffen
Hwanis Segen	Gürtel	Verteidigung 5 Benötigter Level 35 Benötigte Stärke 25	+1.5 Verteidigung pro Stufe Erhöht um 3-33 Blitz-Schaden 12% erhöhter Schaden geht auf Mana Verhindert Monsterheilung



2-Teile-Bonus: +50 zu Angriffswert
3-Teile-Bonus: +75 zu Angriffswert zusätzlich
4-Teile-Bonus: +125 zu Angriffswert zusätzlich
5-Teile-Bonus: +150 zu Angriffswert zusätzlich
Komplett-Bonus: +150 zu Leben
 Alle Widerstandsarten +50%
 Magie Schaden reduziert um 10
 +3 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Wille des Unsterblichen Königs	Rächender Wächter	Verteidigung: 160 bis 175 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 65 (nur Barbar)	+125 Verteidigung 37% Extragold von Monstern 25% bis 40% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +4 zu Lichtradius +2 zu Knegschwere (nur Barbar)
Stanzmesser des Unsterblichen Königs	Ogerhammer	Zweihand-Schaden: 231-318 Benötigter Level: 76 Benötigte Stärke: 225 Unzerstörbar	+200% erhöhter Schaden 300% Schaden an Dämonen 350% Schaden an Untoten 35% bis 40% Chance auf vernichtenden Schlag 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Seelenkäfig des Unsterblichen Königs	Heilige Rüstung	Verteidigung: 887 bis 1000 Benötigter Level: 76 Benötigte Stärke: 232	+400 Verteidigung Gilt-Widerstand +50% 5% Chance, Level 5 Verzaubern zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Kampf-Fertigkeiten (nur Barbar)
Trupp des Unsterblichen Königs	Kriegsgürtel	Verteidigung: 77 bis 88 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 110	+36 Verteidigung +25 zu Stärke Blitz-Widerstand +31% Feuer-Widerstand +29%
Schmiede des Unsterblichen Königs	Kneps-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 108 bis 118 Benötigter Level: 30 Benötigte Stärke: 110	+65 Verteidigung +20 zu Stärke +20 zu Geschicklichkeit 12% Chance, Level 4 Combo Blitz zu zaubern, wenn getroffen
Stufe des Unsterblichen Königs	Kriegsstiefel	Verteidigung: 118 bis 128 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 125	+75 Verteidigung +44 zu Leben +110 zu Angriffswert 40% schneller rennen/gehen



2-Teile-Bonus: +20 zu Stärke
3-Teile-Bonus: +30 zu Geschicklichkeit
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
 Alle Widerstandsarten +50%
 +100 Verteidigung
 +100 zu Angriffswert
 100% bessere Chance
 magischen Gegenstand zu erhalten

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
M'Avnas Wahre Sicht	Diadem	Verteidigung: 200 bis 210 Benötigter Level: 64	+150 Verteidigung +25 zu Mana Leben, wenn edel: auffüllen +10 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +180% erhöhter Schaden
M'Avnas Besitzer	Großer Malorienbogen	Zweihand-Schaden: 40-207 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 108 Benötigte Geschicklichkeit: 152 (nur Amazone)	+50 zu Angriffswert 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 10% Chance, Level 3 Nova zu zaubern, wenn getroffen +3 zu Bogen- und Armbrust-Fertigkeiten (nur Amazone)
M'Avnas Ummarmung	Kriekenschale	Verteidigung: 767 bis 873 Benötigter Level: 70 Benötigte Stärke: 122	+350 Verteidigung +4 Verteidigung pro Level Anforderungen: 30% Magie-Schaden reduziert um 5 bis 12 10% Chance, Level 3 Gletschernadel zu zaubern, wenn getroffen +2 zu Passive und Magische Fertigkeiten (nur Amazone)
M'Avnas Umklemmung	Kampf-Panzerhandschuhe	Verteidigung: 76 bis 86 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 20	+45 bis +50 Verteidigung +10 zu Stärke +15 zu Geschicklichkeit Erhöht um 5-16 Kalte-Schaden Halbierte Dauer der Erstarrung 56% Extragold von Monstern
M'Avnas Grundsatz	Halbes Gürtel	Verteidigung: 81 bis 86 Benötigter Level: 45 Benötigte Stärke: 20	+50 Verteidigung 5% abgesaugtes Mana pro Treffer 20% schneller rennen/gehen +5 zu Lichtradius



2-Teile-Bonus: Magie Schaden reduziert um 15
3-Teile-Bonus: +200 Verteidigung
Komplett-Bonus: +150 Verteidigung zusätzlich
 16% abgesaugtes Leben pro Treffer
 16% abgesaugtes Mana pro Treffer
 Alle Widerstandsarten +50%
 +3 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Natalyes Totem	Kampfhelm	Verteidigung: 195 bis 260 Benötigter Level: 59 Benötigte Stärke: 58	+135 Verteidigung +10 zu Stärke +25 zu Geschicklichkeit Alle Widerstandsarten +10%
Natalyes Mal	Schere-Suwayyah	Einhand-Schaden: 123-153 Benötigter Level: 79 Benötigte Stärke: 118 Benötigte Geschicklichkeit: 118 (nur Assassine)	Magie-Schaden reduziert um 3 +200% erhöhter Schaden 300% Schaden an Untoten 300% Schaden an Dämonen Erhöht um 12-17 Feuer-Schaden Erhöht um 50 Kalte-Schaden Verteidigung des Ziels ignorieren 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Natalyes Schatz	Kürass Panzerhemd	Verteidigung: 540 bis 646 Benötigter Level: 73 Benötigte Stärke: 149	+150 Verteidigung +1 zu Leben pro Level Gilt-Widerstand +25% Dauer der Vergiftung reduziert um 75% +2 zu Schatten Disziplin (nur Assassine)
Natalyes Seele	Ringsäbel	Verteidigung: 112 bis 119 Benötigter Level: 25 Benötigte Stärke: 65	+75 Verteidigung Blitz-Widerstand +15% Kalte-Widerstand +15% Erhöhte Ausdauer-Heilung +0.25% pro Level 40% schneller rennen/gehen



2-Teile-Bonus: +175 Verteidigung
Komplett-Bonus: +1 zu allen Fertigkeiten
 +20 zu Stärke
 +15 zu Geschicklichkeit
 +100 zu Mana
 Alle Widerstandsarten +50%
 Leben wieder auffüllen +10

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Najs Reif	Reif	Verteidigung: 95 bis 105 Benötigter Level: 28	+75 Verteidigung Erhöht um 25-35 Feuer-Schaden +15 zu Stärke +5 zu Lichtradius 12% Chance, Level 5 Kettenbolz zu zaubern, wenn getroffen +300 Verteidigung Anforderungen: 60% +85 zu Leben Alle Widerstandsarten +25% 45% erlittener Schaden geht auf Mana +1 zu allen Fertigkeiten
Najs Leichte Rüstung	Höllenschmeden-Plattierung	Verteidigung: 721 bis 830 Benötigter Level: 71 Benötigte Stärke: 79	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 6-45 Blitz-Schaden +70 zu Mana +35 zu Energie 30% schnellere Zauberrate 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +1 zu allen Fertigkeiten
Najs Ratsler	Altsternstab	Zweihand-Schaden: 200-228 Benötigter Level: 78 Benötigte Stärke: 44 Benötigte Geschicklichkeit: 37 150% Schaden an Untoten	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 6-45 Blitz-Schaden +70 zu Mana +35 zu Energie 30% schnellere Zauberrate 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +1 zu allen Fertigkeiten

Najs Alte Spur



2-Teile-Bonus: Leben wieder auffüllen +10
3-Teile-Bonus: 65% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
4-Teile-Bonus: 24% schnellere Erholung nach Treffer
Komplett-Bonus: +3 zu allen Fertigkeiten
 Erhöht Leben pro Level
 Alle Widerstandsarten +50%
 +150 Verteidigung
 +50 Verteidigung gegen Geschoss

Tal Rashas Hüllen (Zauberinnen-Set)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Tal Rashas Lidloses Auge	Verteidiger Kristall	Einhand-Schaden: 18-42 Benötigter Level: 65 Benötigte Stärke: 62 Benötigte Geschicklichkeit: 10 Inur Zaubern	+111 zu Leben +77 zu Mana +10 zu Energie 20% schnellere Zauberrate +1 zu Blitz-Beheerrschung (Inur Zaubern) +2 zu Feuer-Beheerrschung (Inur Zaubern) +1 zu Kälte-Beheerrschung (Inur Zaubern)
Tal Rashas Totenmaske	Totenmaske	Verteidigung: 99 bis 131 Benötigter Level: 66 Benötigte Stärke: 55	+45 Verteidigung +60 zu Leben +30 zu Mana Alle Widerstandsarten +15% 10% abgesaugtes Leben pro Treffer 10% abgesaugtes Mana pro Treffer
Tal Rashas Dohut	Lackierte Plattenrüstung	Verteidigung: 833 bis 941 Benötigter Level: 71 Benötigte Stärke: 84	+400 Verteidigung Anforderungen: 60% Blitz-Widerstand +40% Feuer-Widerstand +40% Kälte-Widerstand +40% Magie-Schaden reduziert um 15 88% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Tal Rashas Kettenkette	Kettenkette	Verteidigung: 35 bis 40 Benötigter Level: 53 Benötigte Stärke: 47	Anforderungen: 20% +20 zu Geschicklichkeit +30 zu Mana 37% erlittener Schaden geht auf Mana 10% bis 15% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten
Tal Rashas Urteil	Amulett	Benötigter Level: 67	+50 zu Leben +42 zu Mana Blitz-Widerstand +39% Erhöht um 3-32 Blitz-Schaden +2 zu Fertigkeiten der Zaubern



2-Teile-Bonus: +50 Verteidigung
3-Teile-Bonus: +75 zu Angriffswert
Komplett-Bonus: +1 zu allen Fertigkeiten
 +50 zu Mana
 4% abgesaugtes Leben pro Treffer
 50% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Sanders Vorbild	Kappe	Verteidigung: 3 bis 5 Benötigter Level: 25	+1 Verteidigung pro Level Angreifer erleidet Schaden von 8 35% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten +75% erhöhter Schaden
Sanders Abenglaube	Knochenstab	Einhand-Schaden: 5-12 Benötigter Level: 25 150% Schaden an Untoten	Erhöht um 25-75 Kälte-Schaden +25 zu Mana 8% abgesaugtes Mana pro Treffer 20% schnellere Zauberrate
Sanders Tabu	Schwere Handschuhe	Verteidigung: 25 bis 31 Benötigter Level: 28	+20 bis +25 Verteidigung +40 zu Leben Erhöht um 9-11 Gift-Schaden über 3 Sekunden 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Sanders Ritsap	Schwere Stiefel	Verteidigung: 5 Benötigter Level: 20 Benötigte Stärke: 18	+5 zu Stärke +10 zu Geschicklichkeit +100 zu Angriffswert 40% schneller rennen/gehen

Sanders Rüstung



2-Teile-Bonus: 40% schneller rennen/gehen
Komplett-Bonus: Erhöht maximales Leben +27%
 Alle Widerstandsarten +30%
 15% abgesaugtes Leben pro Treffer

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Sazabis gestelltes Kettenglied		Verteidigung 175 bis 184 Benötigter Level 43 Benötigte Stärke 62	+100 Verteidigung Blitz Widerstand +15 bis +20% Feuer Widerstand +15 bis +20% +1 zu allen Fertigkeiten
Sazabis Kobalt-Dröber	Ratschhaftes Schwert	Einhand Schaden 12 192 Benötigter Level 73 Benötigte Stärke 69 Benötigte Geschwindigkeit 109 Unzerstörbar	+150% erhöhter Schaden 416% Schaden an Dämonen Erhöht um 25-35 Kälte Schaden +5 zu Stärke +15 zu Geschwindigkeit 40% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Sazabis Geister-Befreier	Befreiungsglied	Verteidigung 810 bis 917 Benötigter Level 67 Benötigte Stärke 165	+400 Verteidigung +300 zu Angriffswert gegen Dämonen +25 zu Stärke +50 bis +75 zu Leben 30% schnellere Erholung nach Treffer



2-Teile-Bonus: +35 zu Leben
3-Teile-Bonus: Angreifer erleidet Schaden von 5
Komplett-Bonus: +50 zu Leben zusätzlich
 +20 zu Stärke
 +10 zu Geschwindigkeit
 +100 Verteidigung
 Alle Widerstandsarten +15%
 80% bessere Chance, magischen Gegenstand zu erhalten

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Gullaumes Gesicht	Flügelhelm	Verteidigung 167 bis 245 Benötigter Level 34 Benötigte Stärke 115	+120% verbesserte Verteidigung +15 zu Stärke 15% Todesschlag 35% Chance auf vermischten Schlag 30% schnellere Erholung nach Treffer
Witstans Wache	Rundschild	Verteidigung 129 bis 151 Benötigter Level 26 Benötigte Stärke 53 Chance zu Blocken 75% leite Charaktere	+175% verbesserte Verteidigung Schwerste Abwehrkräfte +55% erhöhte Chancen beim Blocken Halbierte Dauer der Erstarrung +5 zu Lichtresistenz
Magnus' Haut	Heiler Handschuhe	Verteidigung 49 bis 60 Benötigter Level 37 Benötigte Stärke 20	+50% verbesserte Verteidigung +100 zu Angriffswert Feuerwiderstand +15% 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit +3 zu Lichtradius
Wilhelms Stolz	Kampfgürtel	Verteidigung 64 bis 73 Benötigter Level 42 Benötigte Stärke 88	+75% verbesserte Verteidigung 5% abgesaugtes Leben pro Treffer 5% abgesaugtes Mana pro Treffer Kälte Widerstand +10%



2-Teile-Bonus: Mana regenerieren +15%
3-Teile-Bonus: Mana regenerieren zusätzlich +15%
4-Teile-Bonus: Mana regenerieren zusätzlich +15%
Komplett-Bonus: Mana regenerieren zusätzlich +15%
 +100 zu Mana
 Alle Widerstandsarten +50%
 +200 Verteidigung
 Leben wieder auffüllen +5
 +3 zu allen Fertigkeiten

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Trang-Ouls Verkleidung	Knochenrüstung	Verteidigung 180 bis 257 Benötigter Level 65 Benötigte Stärke 106	+80 bis +100 Verteidigung +150 zu Mana 24% schnellere Erholung nach Treffer Angreifer erleidet Schaden von 20 Leben wieder auffüllen +5
Trang-Ouls Schwaben	Charmierüstung	Verteidigung 767 bis 855 Benötigter Level 49 Benötigte Stärke 64	+150% verbesserte Verteidigung +100 Verteidigung gegen Geschoss Anforderungen -40% Giftwiderstand +40% 40% schnelleres regenerieren +2 zu Heilung/Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer)
Trang-Ouls Flügel	Kantortrophäe	Verteidigung 175 bis 189 Benötigter Level 54 Benötigte Stärke 50 Chance zu Blocken 60% (nur Totenbeschwörer)	+125 Verteidigung +30% erhöhte Chancen beim Blocken +25 zu Stärke +15 zu Geschwindigkeit Gift-Widerstand +40% Feuer Widerstand +38% bis +45% +2 zu Gift- und Knochen-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer)
Trang-Ouls Gürt	Troll-Gürtel	Verteidigung 134 bis 166 Benötigter Level 62 Benötigte Stärke 91	+75 bis +100 Verteidigung +66 zu Leben +25 s +50 zu Mana +30 zu maximaler Ausdauer Anforderungen -40% Einfließen nicht möglich Leben wieder auffüllen +5
Trang-Ouls Krallen	Schwere Armschienen	Verteidigung 89 bis 96 Benötigter Level 45 Benötigte Stärke 58	+30 Verteidigung Kälte Widerstand +30% 20% schnellere Zeucherrate +2 zu Fluche (nur Totenbeschwörer)



LoD – Einzigartige Gegenstände

Einzigartige Helme (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Helm	Leinwand	Verteidigung 90 bis 106 Benötigt Level: 20 Benötigte Stärke: 28	+100% verbesserte Verteidigung +20 zu Vitalität 2% schnelleres Heilen Lebensenergie reduziert um 12 +1 zu allen Fertigkeiten
Helm	Leinwand	Verteidigung 110 bis 132 Benötigt Level: 31 Benötigte Stärke: 41	+110% verbesserte Verteidigung +13 zu Geschicklichkeit +23 zu Leben 10% schnellerer Schaden nach Töten
Helm	Leinwand	Verteidigung 98 bis 107 Benötigt Level: 35 Benötigte Stärke: 39	+35 Verteidigung +5,5 zu Mana pro Level 8% abgesaugten Lebens pro Töten 5% abgesaugten Mana pro Töten 10% schnellerer Schaden 10% schnellerer Schaden nach Töten
Helm	Leinwand	Verteidigung 73 bis 84 Benötigt Level: 62	42 Verteidigung pro Level 8% abgesaugten Mana pro Töten Lebensenergie reduziert um 10 +1 zu allen Fertigkeiten 2% Chance Level 1 Schaden zu heilen, wenn getroffen
Helm	Leinwand	Verteidigung 120 bis 133 Benötigt Level: 64 Benötigte Stärke: 115	+35 Verteidigung 20% abgesaugten Lebensenergie 20% schnellerer Schaden nach Töten 20% schnellerer Schaden 20% erhöhter Angriffschancen
Helm	Leinwand	Verteidigung 162 bis 208 Benötigt Level: 61 Benötigte Stärke: 55	+200% verbesserte Verteidigung 10% abgesaugten Lebensenergie +20 Biss Absorption Verlangsamter Zeh um 20% Angewandter Schaden von 25 Mannern reduziert um 10%
Helm	Leinwand	Verteidigung 214 bis 310 Benötigt Level: 69 Benötigte Stärke: 163	+175% verbesserte Verteidigung 42 zu Geschicklichkeit +9 zu Leben +15 zu Mana Feuer Widerstand +20% 8% abgesaugten Lebens pro Töten
Helm	Leinwand	Verteidigung 120 bis 200 Benötigt Level: 58 Benötigte Stärke: 58	+100% verbesserte Verteidigung 8% abgesaugten Lebens pro Töten 8% abgesaugten Mana pro Töten Schaden reduziert um 25 Mannern reduziert um 15 10% langsamerer Schaden Absorption

Einzigartige Rüstungen (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Rüstung	Leinwand	Verteidigung 255 bis 295 Benötigt Level: 28 Benötigte Stärke: 38	+100% verbesserte Verteidigung Leben wieder aufheilen +10 Mannern Schaden reduziert um 10 Lebensenergie nicht möglich +1 zu allen Fertigkeiten
Rüstung	Leinwand	Verteidigung 144 bis 219 Benötigt Level: 29 Benötigte Stärke: 41	+120% verbesserte Verteidigung Alle Widerstände +20% Mannern Schaden reduziert um 15 20% schnellerer Schaden
Rüstung	Leinwand	Verteidigung 135 bis 174 Benötigt Level: 31 Benötigte Stärke: 30	+175% verbesserte Verteidigung 8% abgesaugten Lebens pro Töten Leben wieder aufheilen +10 Angewandter Schaden von 15 Regenbogen +100% zu 10 Sekunden Erhöhter Schaden nach Töten 100%
Rüstung	Leinwand	Verteidigung 276 bis 366 Benötigt Level: 33 Benötigte Stärke: 61	+100% verbesserte Verteidigung +13 zu Geschicklichkeit +27 zu Leben Mannern Schaden reduziert um 15
Rüstung	Leinwand	Verteidigung 484 bis 503 Benötigt Level: 33 Benötigte Stärke: 61	+181% verbesserte Verteidigung +15 zu Geschicklichkeit 10% schnellerer Schaden nach Töten 35% Chance auf offener Wunden 15% erhöhter Angriffschancen


Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Helm	Leinwand	Verteidigung 147 bis 174 Benötigt Level: 41	+120% verbesserte Verteidigung +125 Leben pro Level +15 zu Stärke Feuer Widerstand +10% Erhöht um 3-10 Feuer Schaden +4 zu Lebensenergie Geschicklichkeit 20
Helm	Leinwand	Verteidigung 488 bis 525 Benötigt Level: 41 Benötigte Stärke: 65	+160% verbesserte Verteidigung +125 Verteidigung pro Level +15 zu Stärke +1 zu Leben pro Level Alle Widerstände +20%
Helm	Leinwand	Verteidigung 594 bis 679 Benötigt Level: 38 Benötigte Stärke: 92	+200% verbesserte Verteidigung +100 Verteidigung gegen Geschosse +60 zu Leben Schaden reduziert um 30
Helm	Leinwand	Verteidigung 673 bis 729 Benötigt Level: 42 Benötigte Stärke: 97	+200% verbesserte Verteidigung +30 zu Vitalität Mannern Schaden reduziert um 25 Regenbogen +100% zu 10 Sekunden +12% Chance auf offener Wunden pro Level +1 zu allen Fertigkeiten
Helm	Leinwand	Verteidigung 562 bis 652 Benötigt Level: 41 Benötigte Stärke: 55	+150% verbesserte Verteidigung 10% Energie +3 zu Mana nach jedem Heilen Mannern Schaden reduziert um 10 8% schnellerer Schaden 10% schnellerer Schaden nach Töten
Helm	Leinwand	Verteidigung 441 bis 479 Benötigt Level: 45 Benötigte Stärke: 111	+75% verbesserte Verteidigung +90 zu Angriffen gegen Dämonen +4 zu Lebensenergie +10% zu maximalem Gift-Schaden Biss und Feuer Widerstand +1 zu Fertigkeiten des Tötens
Helm	Leinwand	Verteidigung 626 bis 677 Benötigt Level: 48 Benötigte Stärke: 163	+200% verbesserte Verteidigung +100 Verteidigung +10 zu Stärke Feuer Widerstand +15% Angewandter Schaden von 20 60% Chance auf offener Wunden
Helm	Leinwand	Verteidigung 622 bis 666 Benötigt Level: 51 Benötigte Stärke: 125	+120% verbesserte Verteidigung +2 Verteidigung pro Level +15 zu Geschicklichkeit Leben wieder aufheilen +10 Erhöhter Schaden von 15% 20% schnellerer Schaden nach Töten
Helm	Leinwand	Verteidigung 756 bis 830 Benötigt Level: 53 Benötigte Stärke: 140	+160% verbesserte Verteidigung +100 zu Angriffen gegen Dämonen Angewandter Schaden von 15 Halbierter Schaden der Entzweiung 7 zu Lebensenergie Geschicklichkeit 1
Helm	Leinwand	Verteidigung 1125 bis 1215 Benötigt Level: 55 Benötigte Stärke: 170	+170% verbesserte Verteidigung +8 zu Stärke Alle Widerstände +20% Mannern Schaden reduziert um 15 2% Chance Level 2 Energie zu heilen zu heilen, wenn getroffen

Einzigartige Schilde (außergewöhnliche Kategorie)


Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Magische Eigenschaften
Schild	Leinwand	Verteidigung 72 bis 88 Benötigt Level: 28 Benötigte Stärke: 28 Chance zu Blocken 40% (Phelid) Schlag Schaden nach Töten 6-12	+100% verbesserte Verteidigung +100% Lebensenergie +10% schnellerer Schaden +10 zu Leben +1 zu Fertigkeiten des Tötens
Schild	Leinwand	Verteidigung 141 bis 165 Benötigt Level: 31 Benötigte Stärke: 51 Chance zu Blocken 60% (Phelid) Schlag Schaden nach Töten 1-14	+200% verbesserte Verteidigung +20% erhöhter Schaden beim Blocken Alle Widerstände +20% Geschicklichkeit 20
Schild	Leinwand	Verteidigung 84 bis 97 Benötigt Level: 31 Benötigte Stärke: 71 Chance zu Blocken 40% (Phelid) Schlag Schaden nach Töten 1-15	+40% verbesserte Verteidigung +20% erhöhter Schaden beim Blocken +10 zu Angriffen 10% Widerstand +10% Halbierter Schaden der Entzweiung +15 zu maximalem Schaden

	zwei Ringe	Diensteckel	Vermeidung 58 bis 67 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 91 Chance zu Blocken: 18% (Pulver) Schlag-Schaden nur Pulver: 15-21	+20% erhöhter Schaden beim Blocken Alle Widerstände -20% bis -30% Erfüllt um 10-20 Schaden Erfüllt um 14-21 Gd-Schaden über 4 Sekunden Erfüllt um 5-10 Kälte-Schaden Erfüllt um 8-11 Blutschaden Erfüllt um 10-21 Feuer-Schaden
	Lebenskugel	Lebenskugel	Vermeidung 108 bis 124 Benötigter Level: 35 Benötigte Stärke: 65 Chance zu Blocken: 10% (Pulver) Schlag-Schaden nur Pulver: 10-13	+60% verbesserte Vermeidung +50 zu Leben Erfüllt maximales Mana 33% 10% erhöhter Schaden gegen alle Mobs 30% erhöhtes Leben pro Treffer Angewandt erhöht Schaden von 23
	Feuerkugel	Feuerkugel	Vermeidung 153 bis 175 Benötigter Level: 44 Benötigte Stärke: 113 Chance zu Blocken: 75% (Pulver) 14% (Kälte) / 10% (Feuer) Schaden 64% (Druck) / 10% (Zerbrechen) Schlag-Schaden nur Pulver: 14-20	+120% verbesserte Vermeidung +25% erhöhter Schaden beim Blocken +1 zu Leben pro Level Leben wieder vollständig +1 Schaden reduziert um 15 Menge-Schaden reduziert um 15
	Kampfkugel	Kampfkugel	Vermeidung 80 bis 220 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 58 Chance zu Blocken: 50% (Pulver) Schlag-Schaden nur Pulver: 14-20	+80% verbesserte Vermeidung 50% schneller Absorbieren +1 zu Stärke +3 zu Geschwindigkeit +3 zu Vitalität +3 zu Energie +1 zu Lebensdauer
	Kälte-Kugel	Kälte-Kugel	Vermeidung 148 bis 169 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 59 Chance zu Blocken: 71% (Pulver) Schlag-Schaden nur Pulver: 13-18	+85% verbesserte Vermeidung +25% erhöhter Schaden beim Blocken Gd-Widerstand -20% Erfüllt um 13-22 Gd-Schaden über 3 Sekunden 4% Chance Level 4 Gd-Nova zu auslösen, wenn getroffen

Einzigartige Handschuhe (außergewöhnliche Kategorie)

	Gd-Handschuh	Gd-Handschuh	Vermeidung 29 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20 Haltbarkeit: 12	+40% verbesserte Vermeidung +10 zu Geschwindigkeit Gd-Widerstand +30% +5% zu maximalem Gd-Widerstand Erfüllt um 23-47 Gd-Schaden über 3 Sekunden 5% abgezogenes Leben pro Treffer 5% Chance auf verschärften Schlag
	Feuer-Handschuh	Feuer-Handschuh	Vermeidung 52 bis 62 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 20	+60% verbesserte Vermeidung +100% Schaden an Unsterblichen +162 zu Angriffswert gegen Unsterbliche +5 zu Stärke +10 zu Energie
	Leben-Handschuh	Leben-Handschuh	Vermeidung 44 bis 54 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 58	+20% verbesserte Vermeidung +4 zu Angriffswert gegen Unsterbliche pro Level +4% Schaden an Unsterblichen pro Level +20 zu Leben 5% abgezogenes Leben pro Treffer
	Kälte-Handschuh	Kälte-Handschuh	Vermeidung 42 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 68	+40% verbesserte Vermeidung Erfüllt um 10-20 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +30% Halbierte Dauer der Entzündung +20% erhöhter Angriffsschaden pro Level 2% Chance Level 10 Versauern bei Angriff zu auslösen
	Feuer-Handschuh	Feuer-Handschuh	Vermeidung 105 bis 112 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 110	+150% verbesserte Vermeidung Erfüllt um 15-40 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +20% Erfüllt maximales Mana 15% +100% erhöhter Schaden pro Level +100% erhöhter Schaden pro Level

Einzigartige Gürtel (außergewöhnliche Kategorie)

	Diamant-Gürtel	Diamant-Gürtel	Vermeidung 78 bis 91 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20	+170% verbesserte Vermeidung 8% abgezogenes Leben pro Treffer Schaden reduziert um 15 Menge-Schaden reduziert um 15
	Leben-Gürtel	Leben-Gürtel	Vermeidung 54 bis 61 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 30	+25 Vermeidung +5 zu Stärke Jede-Angriff Angewandt erhöht Schaden von 0,25 pro Level
	Kälte-Gürtel	Kälte-Gürtel	Vermeidung 70 bis 80 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 58	+100% verbesserte Vermeidung +10 zu Vitalität 5% abgezogenes Mana pro Treffer Erfüllt maximales Mana 15% +3 zu Lebensdauer
	Feuer-Gürtel	Feuer-Gürtel	Vermeidung 42 bis 71 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 88	+70% verbesserte Vermeidung Erfüllt um 5-11 Blutschaden +13% zu maximalem Bluts-Widerstand +5 Kälte-Absorption 5% Chance Level 10 Blasen zu auslösen, wenn getroffen

	Kälte-Gürtel	Kälte-Gürtel	Vermeidung 94 bis 109 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 110	+10% verbesserte Vermeidung Erfüllt um 5-11 Blutschaden +15 zu Mana Bluts-Widerstand +10% +10% zu maximalem Bluts-Widerstand 2% Chance Level 2 Harnsteinen zu auslösen, wenn getroffen
---	---------------------	---------------------	--	---







Einzigartige Stiefel (außergewöhnliche Kategorie)

	Leben-Stiefel	Leben-Stiefel	Vermeidung 61 bis 79 Benötigter Level: 29 Benötigte Stärke: 20	+10% verbesserte Vermeidung Erfüllt um 10-21 Feuer-Schaden Feuer-Widerstand +20% +15% zu maximalem Feuer-Widerstand 30% schneller menschen-gibig 60% Entzündung von Mobsen +2 zu Lebensdauer
	Feuer-Stiefel	Feuer-Stiefel	Vermeidung 99 bis 117 Benötigter Level: 32 Benötigte Stärke: 18	+200% verbesserte Vermeidung +100 Vermeidung gegen Gd-Schaden +15 zu Geschwindigkeit +5 zu Leben +80 zu maximalem Ausdauer 20% schneller menschen-gibig
	Kälte-Stiefel	Kälte-Stiefel	Vermeidung 163 bis 183 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 65	+180% verbesserte Vermeidung +50 Vermeidung gegen Gd-Schaden Erfüllt maximales Mana 10% +3 zu Mana nach jedem Vollerhit 30% schneller menschen-gibig
	Leben-Stiefel	Leben-Stiefel	Vermeidung 81 bis 98 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 95	+150% verbesserte Vermeidung +10 zu Geschwindigkeit Erfüllt maximales Mana 10% 20% schneller menschen-gibig 100% Entzündung von Mobsen 45% besser Chance magischen Gegenstand zu erhalten
	Feuer-Stiefel	Feuer-Stiefel	Vermeidung 70 bis 89 Benötigter Level: 47 Benötigte Stärke: 95	+60% verbesserte Vermeidung +100% erhöhter Schaden Anforderungen -25% 15% Entzündung 30% schneller menschen-gibig






Einzigartige Schwerter (außergewöhnliche Kategorie)

	Gd-Schwert	Gd-Schwert	Vermeidung 45-108 Benötigter Level: 30 Benötigte Stärke: 25	+10% verbesserte Vermeidung Erfüllt um 20-45 Schaden +90 zu Angriffswert 8% abgezogenes Leben pro Treffer 10% abgezogenes Ausdauer-Absorption 25% erhöhter Angriffsschaden
	Leben-Schwert	Leben-Schwert	Vermeidung 26-63 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschwindigkeit: 52	+200% erhöhter Schaden Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschwindigkeit: 52 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschwindigkeit: 52 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschwindigkeit: 52
	Feuer-Schwert	Feuer-Schwert	Vermeidung 45-108 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 25 Benötigte Geschwindigkeit: 52	+10% erhöhter Schaden Erfüllt um 15-40 Schaden Feuer-Widerstand +20% +10% zu maximalem Feuer-Widerstand Vermeidung des Gd-Schadens 2% Chance Level 4 Harnstein bei Angriff zu auslösen
	Kälte-Schwert	Kälte-Schwert	Vermeidung 35-77 Benötigter Level: 31 Benötigte Stärke: 70	+120% erhöhter Schaden +15 zu Geschwindigkeit +15 zu Mana +15% Entzündung von Mobsen pro Level 15% Chance Chance maximales Gegenstand zu erhalten Geschwindigkeit +2
	Leben-Schwert	Leben-Schwert	Vermeidung 64-155 Benötigter Level: 37 Benötigte Stärke: 55 Benötigte Geschwindigkeit: 80	+200% erhöhter Schaden Erfüllt um 25-50 Schaden 30% erhöhter Angriffsschaden pro Level Menge-Schaden reduziert um 20 Erfüllt maximales Mana 100%
	Feuer-Schwert	Feuer-Schwert	Vermeidung 40-85 Benötigter Level: 39 Benötigte Stärke: 92 Benötigte Geschwindigkeit: 63	150% erhöhter Schaden +1 zu maximalem Schaden pro Level +15 zu Stärke +0,75% Tötungsschlag pro Level Mobsen-Heldung verhindern
	Kälte-Schwert	Kälte-Schwert	Vermeidung 35-130 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 103 Benötigte Geschwindigkeit: 79	150% erhöhter Schaden Erfüllt um 15-45 Schaden Erfüllt um 17-94 Gd-Schaden über 4 Sekunden Gd-Widerstand +45% 3% Chance Level 4 Gd-Nova bei Angriff zu auslösen
	Leben-Schwert	Leben-Schwert	Vermeidung 53-124 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 127 Benötigte Geschwindigkeit: 88	+180% erhöhter Schaden +16 zu Stärke +10 zu Vitalität +10 zu Vermeidung +2 zu Festhalten des Feindes







	Leichte Waffe	Exemplar	Endstand Schaden (mit Bonus): 22/7 Zweihand-Schaden: 49-110 Benutzter Level: 41 Benutzte Stufe: 73 Benutzte Geschicklichkeit: 41	+175% erhöhter Schaden -70 zu Meeres-Verwundungen pro Teller Verwundung Ziel um 10% 20% erhöhter meerspezifischer Schaden Schaden reduziert um 10% 50% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit
	Beigefärbte Klinge	Deutsche Schürze	Endstand Schaden (mit Bonus): 21/6 Zweihand-Schaden: 55-110 Benutzter Level: 41 Benutzte Stufe: 44 Benutzte Geschicklichkeit: 14	+130% erhöhter Schaden Erhöht um 30-40 Kalte Schaden +20 zu Stärke Lauter das Ziel entfernt Abwehrschancen: 30% 5% Chance Level 1 Frost-Effekt bei Angriff zu ausbreiten
	Ein Brecheisen	Stiefelwerk	Endstand Schaden (mit Bonus): 35/11 Zweihand-Schaden: 57/114 Benutzter Level: 44 Benutzte Stufe: 104 Benutzte Geschicklichkeit: 71	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 47-94 Gif-Schaden über 4 Sekunden +75% Schaden von Enten pro Level Gif-Widerstand: 30% 5% Chance Level 2 Verstärkter Schaden bei Angriff zu ausbreiten
	Wendehals	Prunkwerk	Endstand Schaden (mit Bonus): 45/100 Zweihand-Schaden: 67/130 Benutzter Level: 45 Benutzte Stufe: 112 Benutzte Geschicklichkeit: 20	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 10-40 Blitz Schaden +10% zu massenweisen Blitz Widerstand +20 Verwundung Angreifer erleidet Schaden von 15 5% Chance Level 2 Himmelssturz bei Angriff zu ausbreiten
	Flammenbogen	Reifenrüstung	Endstand Schaden (mit Bonus): 41/81 Zweihand-Schaden: 63/111 Benutzter Level: 46 Benutzte Stufe: 125 Benutzte Geschicklichkeit: 94	+120% erhöhter Schaden Erhöht um 10-40 Feuer Schaden Feuer Widerstand: +40% +10 Feuer Absorption 2% Chance Level 1 Verbrennen bei Angriff zu ausbreiten 2% Chance Level 4 Feuerball bei Angriff zu ausbreiten
	Reinewasser	Schutzhandschwert	Endstand Schaden (mit Bonus): 66/118 Zweihand-Schaden: 62/128 Benutzter Level: 48 Benutzte Stufe: 85 Benutzte Geschicklichkeit: 55	+175% erhöhter Schaden Alle Widerstände: +20% 30% Widerstand gegen Gift +100 Verwundung gegen Gifschaden +2,5 Verwundung pro Level +200% erhöhter Schaden

Einzigartige Dolche (außergewöhnliche Kategorie)

	Name	Kategorie	Attribute/Verwundungen	Magische Eigenschaften
	Ritzwandler	Personat	Endstand Schaden: 15/4 Benutzter Level: 25 Benutzte Stufe: 25	+200% erhöhter Schaden -100% Schaden von Gift 8% abgezogene Leben pro Teller Meeres-Heilung verhindern Verwundung des Ziels ignorieren 40% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit
	Stummel	Langdolch	Endstand Schaden: 45/113 Benutzter Level: 36 Benutzte Stufe: 23 Benutzte Geschicklichkeit: 38	+200% erhöhter Schaden Erhöht um 15-35 Schaden 150% Bonus zu Angriffswert 35% Involuntarität Verwundung des Ziels ignorieren
	Einzigartige Spitz	Cassides	Endstand Schaden: 36/76 Benutzter Level: 38 Benutzte Stufe: 25 Benutzte Geschicklichkeit: 86	Erhöht um 15-45 Schaden +50 Verwundung Verwundung Ziel um 50% 40% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit
	Wundtote	Stoff	Endstand Schaden: 47/90 Benutzter Level: 41 Benutzte Stufe: 17 Benutzte Geschicklichkeit: 97	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 30-60 Blitz Schaden +20% Blitz Widerstand pro Level 30% Chance Gift-Schaden bei Angriff zu ausbreiten 5% Chance Level 1 Frost-Schaden bei Angriff zu ausbreiten

Einzigartige Äxte (außergewöhnliche Kategorie)



	Name	Kategorie	Attribute/Verwundungen	Magische Eigenschaften
	Wendehals	Metallart	Endstand Schaden: 32/38 Benutzter Level: 36	+200% erhöhter Schaden -100% Schaden von Gift 8% abgezogene Leben pro Teller Meeres-Heilung verhindern Verwundung des Ziels ignorieren 40% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit
	Chuchengeste	Spizart	Endstand Schaden: 55/112 Benutzter Level: 39 Benutzte Stufe: 66 Benutzte Geschicklichkeit: 66	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 30-60 Blitz Schaden 25% Chance Gift-Schaden bei Angriff zu ausbreiten 25% Chance Gift-Schaden bei Angriff zu ausbreiten
	Wendehals	Zweihand	Endstand Schaden: 66/129 Benutzter Level: 41 Benutzte Stufe: 85	+150% erhöhter Schaden -10 zu Stärke +10 zu Geschwindigkeit +10 zu Verwundung 25% Chance Gift-Schaden bei Angriff zu ausbreiten +50 Verwundung gegen Gifschaden +2 zu Schaden-Teller

	Name	Kategorie	Attribute/Verwundungen	Magische Eigenschaften
	Wendehals	Einzelhand	Endstand Schaden: 35/81 Benutzter Level: 45 Benutzte Stufe: 94 Benutzte Geschicklichkeit: 78	+400% erhöhter Schaden Erhöht um 15-30 Feuer Schaden Verwundung Ziel um 10% 4% Chance Level 1 Wunden bei Angriff zu ausbreiten
	Wendehals	Einzelhand	Endstand Schaden: 45/112 Benutzter Level: 48 Benutzte Stufe: 121	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 29-41 Gif Schaden über 8 Sekunden Gif-Widerstand: 30% Angreifer erleidet Schaden von 15 5% Chance Level 1 Gif-Schaden bei Angriff zu ausbreiten
	Wendehals	Einzelhand	Endstand Schaden: 38/81 Benutzter Level: 35 Benutzte Stufe: 73	+175% erhöhter Schaden +1 zu Verwundung pro Level Alle Widerstände: +10% Jedes wieder aufleben +20 +75 Verwundung Regeneriert 1 Halbtier bei Angriff zu ausbreiten
	Wendehals	Schlagart	Endstand Schaden: 55/129 Benutzter Level: 38 Benutzte Stufe: 37	+150% erhöhter Schaden +100 zu Meeres Masse-Schaden reduziert um 20 10% Schaden-Zerbrechen Abwehrschancen: 40%
	Wendehals	Einzelhand	Endstand Schaden: 48/114 Benutzter Level: 41 Benutzte Stufe: 131	+100% erhöhter Schaden Erhöht um 35-75 Schaden Erhöht um 35-75 Blitz Schaden 5% Chance Level 1 Gift-Schaden bei Angriff zu ausbreiten 4% Chance Level 10 Lebersteine bei Angriff zu ausbreiten
	Wendehals	Einzelhand	Endstand Schaden: 56/122 Benutzter Level: 41 Benutzte Stufe: 115 Benutzte Geschicklichkeit: 79	+200% erhöhter Schaden +25% Schaden auf Enten pro Level 30% Bonus zu Angriffswert +5 zu Angriffswert gegen Enten pro Level +1 zu Stärke 20% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit
	Wendehals	Einzelhand	Endstand Schaden: 110/177 Benutzter Level: 42 Benutzte Stufe: 125	+100% erhöhter Schaden Erhöht um 45-90 Schaden +15 zu Stärke Halbierte Dauer der Entzündung Verwundung Ziel um 50% 30% Chance auf verschwindenden Schlag Teller werden Ziel

Einzigartige Speere (außergewöhnliche Kategorie)

	Name	Kategorie	Attribute/Verwundungen	Magische Eigenschaften
	Wendehals	Langspiz	Endstand Schaden: 25/92 Benutzter Level: 31 Benutzte Stufe: 25 Benutzte Geschicklichkeit: 25	+150% erhöhter Schaden -100% Schaden von Gift +150 zu Angriffswert 40% Chance auf offene Wunden Verwundung des Ziels ignorieren Masse-Heilung verhindern 30% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit
	Wendehals	Kampfspeer	Endstand Schaden: 47/82 Benutzter Level: 25 Benutzte Stufe: 77 Benutzte Geschicklichkeit: 25	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 40-80 Schaden +15 zu Stärke +1,25 zu Enten pro Level +1 zu Verwundung Verwundung Ziel um 50%
	Wendehals	Langspiz	Endstand Schaden: 66/110 Benutzter Level: 35 Benutzte Stufe: 64 Benutzte Geschicklichkeit: 76	+175% erhöhter Schaden 7% abgezogene Leben pro Teller 7% abgezogene Masse pro Teller Abwehrschancen: 20% 20% ungenutzter Ausdauer-Abklingung
	Wendehals	Einzelhand	Endstand Schaden: 81/165 Benutzter Level: 37 Benutzte Stufe: 101	+180% erhöhter Schaden Erhöht um 20-70 Schaden 45% Chance auf verschwindenden Schlag Regeneriert 1 Halbtier bei 30 Sekunden Geschwindigkeit
	Wendehals	Einzelhand	Endstand Schaden: 66/129 Benutzter Level: 39 Benutzte Stufe: 110 Benutzte Geschicklichkeit: 88	+140% erhöhter Schaden Erhöht um 30-45 Schaden +1,25 zu Schaden auf Enten pro Level 7% abgezogene Leben pro Teller Leber werden verbleiben +10 10% Schaden-Eindringung nach Teller +5 zu Verwundung

Einzigartige Stangen (außergewöhnliche Kategorie)

	Name	Kategorie	Attribute/Verwundungen	Magische Eigenschaften
	Wendehals	Einzelhand	Endstand Schaden: 26/90 Benutzter Level: 42 Benutzte Stufe: 50	+100% erhöhter Schaden +1,25 zu massenweisen Schaden pro Level 8% abgezogene Leben pro Teller Abwehrschancen: 25% +2 zu Verwundung 2% Chance Level 5 Schwächen bei Angriff zu ausbreiten

	Schwarzkatze	Katzenfarbe	Zwischsch. Schaden: 50-120 benutzte Jahre: 12 benutzte Geschicklichkeit: 12 benutzte Geschicklichkeit: 12	+100% erhöhter Schaden +1 zu maximalem Schaden pro Level +15 zu Geschicklichkeit +100 zu Leben 40% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit +2 zu Fertigkeiten des Raubtiers
	Wasserschlange	Reptilien	Zwischsch. Schaden: 80-195 benutzte Jahre: 15 benutzte Stufe: 57 benutzte Geschicklichkeit: 10	+100% erhöhter Schaden Erhöht um 15-55 Schaden 8% abgesenkter Mana pro Intellect absenkter Mana 55% Lebensregung 30% erhöhter Heilung nach Tötung +2 zu Fertigkeiten des Tieres
	Waldkatze	Schabkatze	Zwischsch. Schaden: 46-121 benutzte Jahre: 14 benutzte Stufe: 133 benutzte Geschicklichkeit: 91	+100% erhöhter Schaden Erhöht um 40-65 Schaden +200 zu Angriffswert Leben: erhöhter Schaden +20 Mann: Heilung reduziert
	zwei Brennpunkte	Schleichenwesen	Zwischsch. Schaden: 67-203 benutzte Jahre: 45 benutzte Stufe: 140 benutzte Geschicklichkeit: 140	+150% erhöhter Schaden Erhöht um 20-50 freien Schaden +10 zu Stärke +10 zu Intelligenz +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Fertigkeiten des Tieres





Einzigartige Knüppel (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Einheit/Vorstellungsjahre	Mögliche Ergebnisse
 Pyramidenbau Damen-Classe	Kunst	Einheits-Schüler: 17-41 Benotung: Level 1 Benotung: Stufe: 25 150% Schulan auf Umkreis	+15% erhöhter Schulan +22% in Schulan/Classe +20% zu Angestellter ohne Tätigkeiten +1 zu Entgeltenden der Bankkassen
 Pyramidenbau	Buchhaltung	Einheits-Schüler: 64-107 Benotung: Level 18 Benotung: Stufe: 30 50% Schulan auf Umkreis	+10% erhöhter Schulan Erdbeut auf 35-50 Schulan 20% Verbesserung 20% Chances und vermindertes Schulan 15% Chance auf einen Wunden Menschen Heilung verbleiben
 Pyramidenbau	Kriegsplanung	Einheits-Schüler: 41-63 Benotung: Level: 39 Benotung: Stufe: 61 150% Schulan auf Umkreis	+170% erhöhter Schulan Erdbeut auf 15-60 Kasse-Schulan Damen nicht möglich
 Pyramidenbau	Zackenturm	Einheits-Schüler: 44-68 Benotung: Level: 61 Benotung: Stufe: 74 150% Schulan auf Umkreis	+100% erhöhter Schulan Erdbeut auf 25-60 Feuer-Schulan Mögliche Schulan reduziert um 15 3% Chance, Level 6 Minus bei Angriff zu vermeiden
 Pyramidenbau	Breite	Einheits-Schüler: 39-105 Benotung: Level: 63 Benotung: Stufe: 82 Benotung: Geschicklichkeit: 73 150% Schulan auf Umkreis	+200% erhöhter Schulan Erdbeut auf 20-50 Kasse-Schulan +100 zu Mann 100% Wunden+200% 3% Chance, Level 6 Minus bei Angriff zu vermeiden
 Pyramidenbau	Kriegsplanung	Einheits-Schüler: 96-162 Benotung: Level: 63 Benotung: Stufe: 100 150% Schulan auf Umkreis	+180% erhöhter Schulan 40% erhöhter Angriffschancen/Lebensdauer Trefferelement Ziel Wegleitung 3% Chance, Level 6 Minus bei Angriff zu vermeiden
 Pyramidenbau	Kriegsplanung	Zweites-Schüler: 151-222 Benotung: Level: 68 Benotung: Stufe: 124 50% Schulan auf Umkreis	+155% erhöhter Schulan +10 zu Stufe Alle Wunden+200% 50% Chance auf vermindertes Schulan
 Pyramidenbau	Zweites-Schüler	Zweites-Schüler: 152-247 Benotung: Level: 63 Benotung: Stufe: 81 150% Schulan auf Umkreis	+150% erhöhter Schulan Erdbeut auf 25-60 Schulan Anforderungen: 50% Angestellter erhöht Schulan um 20 3% Chance, Level 6 Minus bei Angriff zu vermeiden 3% Chance, Level 6 Minus bei Angriff zu vermeiden

Einzigartige Zepter (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Erreichte Voraussetzungen	erwartete Ergebnisse
Wolfgang Hirsch	Rennsportler	Dachau-Schüler 4/10 Beispielskizzen 1/1 Beispielskizzen 2/3 150% Schöden im Unterricht	+20% schneller Schöden 30% Wissen im Angewandten 0% abgefragte Klausur im Lehrer Motto implementiert +10% Ausschreibung-Heldung +10% 40% erhöhter Angewandtenfachbeitrag 7% Chance, Level 5 bis Level 6 im Angewandten zu wechseln
W. Staudacher	Werkstoffkunde	Dachau-Schüler 50/101 Beispielskizzen Level 38 Beispielskizzen 76 150% Schöden im Unterricht	+100% schneller Schöden Einführung von 25-30 Gd Schöden über 2 Schöden 3% Chance, Level 2 bis Niveau 6 im Angewandten zu wechseln 3% Chance, Level 10 bis 100 im Angewandten zu wechseln +2 zu Fortgeschritten des Praktikum
Wolfgang Hirsch	Grafische Zeichen	Dachau-Schüler 70/170 Beispielskizzen Level 42 Beispielskizzen Level 101 150% Schöden im Unterricht	+100% schneller Schöden Einführung von 30/5 Schöden 100% Wissen im Angewandten Motto implementiert +10% +50 Vermessung +4 zu Leichten +1 zu Heften (Werkzeug zum Praktikum)

Einzigartige Totenbeschwörer-Stäbe (außergew. Kategorie)

	Name	Eintragsart	Eintrags-/Veranstaltungsart	Mögliche Eigenschaften
	Lehrbuch-Zugang	Verbreiteter Stab	Einband: Verschnittene Einband: Schalen: 4-18 Beschriftung Level: 33 Beschriftung Stäbe: 25 150% Schaden an Unikat	+40 zu Leben Echte Widerstande: Mitte 10% Alle Maximalwerte +10% Angewandt erleidet Schaden von 25 50% schnelleres Zusammenbau
	Manuskript-Geheime	Versteckter Stab	Einband: Schüssel: 6-34 Beschriftung Level: 35 Beschriftung Stäbe: 25 150% Schaden an Unikat	+1,25 zu Leben pro Level +1,25 zu Mana pro Level Leben weiter aufsteigen: +1 30% schnelleres Erheben nach Tode 10% schnelleres Zusammenbau
	Wort nach Erfindung -Lehre	Grundtext	Einband: Schüssel: 10-22 Beschriftung Level: 36 Beschriftung Stäbe: 25 150% Schaden an Unikat	+1,25 zu Mana pro Level 10% schnelleres Zusammenbau 5% Chance, Level 2 Zauberangewandtheit zu erhalten: wenn getroffen 7% Chance, Level 5 Zauberangewandtheit zu erhalten: wenn getroffen +1 zu Verbrennungsangewandtheit (nur Verbrennung)
	Wort nach Erfindung -Flüster	Grundtext	Einband: Schüssel: 25-34 Beschriftung Level: 61 Beschriftung Stäbe: 25 150% Schaden an Unikat	+60 zu Leben 20% erhöhter Schaden geht auf Mana Feste Widerstände +25% 30% schnelleres Zusammenbau +1 zu Lebenskraft +1 zu Drogen, zuge. Schaden reduziert

Einzigartige Zauberinnen-Stäbe (außergewöhnliche Kategorie)

Werte	Zentrale	Arbeits-/Ausgangswerte	Maßgabe Eigenschaften
Hingewandter	Schlagkraft	Zweithand-Schaden: 4-21 Bezugsger Level: 38 Bezugsger Stufe: 35 150% Schaden an Unterteil	-80 zu Leben +171 zu Mann Alle Wunden reduziert -50% Masse Schaden reduziert um 15 Angabe einzel Schaden von 13 30% schneller Zuerstehen
Spezialer	Kampfgeist	Zweithand-Schaden: 8-36 Bezugsger Level: 31 Bezugsger Stufe: 35 150% Schaden an Unterteil	+15 zu Geschwindigkeit +100 Verwundung Masse regeneriert -30% Leben wieder auffüllen (+1) 20% schneller Zuerstehen +1 zu Fülle-Fertigkeiten (nur Zauberei)
Aktiver	Zauberer	Zweithand-Schaden: 11-32 Bezugsger Level: 35 Bezugsger Stufe: 35 150% Schaden an Unterteil	Erfüllt schneller Leben 30% Alle Wunden reduziert -25% Angabe einzel Schaden von 20 20% schneller Zuerstehen +1 zu Fertigkeiten der Zauberei
Ausdauer	Prehensiv	Zweithand-Schaden: 28-79 Bezugsger Level: 37 Bezugsger Stufe: 35 150% Schaden an Unterteil	Erfüllt um 14-65 Schaden 100% Masse an Auffüllung +100 Verwundung gegen Geschaden +1 zu Wunden (nur Zauberei) +1 zu Lebenswerten (nur Zauberei) +1 zu Fertigkeiten der Zauberei
Stärke	Brutalität	Zweithand-Schaden: 24-58 Bezugsger Level: 41 Bezugsger Stufe: 35 150% Schaden an Unterteil	-50 zu Leben Erfüllt schneller Masse 30% +1 zu Masse nach jedem halbfertigen Teilweise vermindert Lebenskraft zur Frucht 60% 20% schneller Zuerstehen +1 zu Statistik (nur Zauberei)

Einzigartige Bögen (außergewöhnliche Kategorie)

Netze	Kategorie	Altkräfte/Verantwortungen	Maßgabe Eigenschaften
Technische Leitung	Schuldenfragen	Zusatzkosten: 14-52 Benutzer: Level: 28 Benutzer: Stufe: 25 Benutzer: Geschwindigkeit: 43	+17% erhöhter Schaden Einholt um 35-55 Wille Schaden +100 zu Angriffswert 40% erhöhter Angriffswertswachen +10 zu Energie
Waldkinder	Kriegsfragen	Zusatzkosten: 24-66 Benutzer: Level: 31 Benutzer: Stärke: 25 Benutzer: Geschwindigkeit: 42	+200% erhöhter Schaden +35 zu Mana 30% Chance auf offene Wunden Verlangsamung Zeit um 30% 30% schnellerer Lebensstark
Waldkinder	Zauberfragen	Zusatzkosten: 28-81 Benutzer: Level: 33 Benutzer: Stufe: 33 Benutzer: Geschwindigkeit: 49	+180% erhöhter Schaden Feuer-Wolkensturm +40% Stech-Angriff 30 Chance, Level 10 Feuer-Wille bei Angriff zu zucken +1 zu Feuerwunderkraft (per Anwesenheit)
Waldkinder	Doppelfragen	Zusatzkosten: 23-78 Benutzer: Level: 36 Benutzer: Stufe: 36 Benutzer: Geschwindigkeit: 73	+200% erhöhter Schaden +40 zu Mana Kälte-Wundersturm +30% +50 Verlangsamung gegen Chancen +2 zu Multitasking (per Anwesenheit)
Waldkinder	Kaiser Ringsfragen	Zusatzkosten: 34-79 Benutzer: Level: 39 Benutzer: Stufe: 65 Benutzer: Geschwindigkeit: 80	+160% erhöhter Schaden Alle Wundenstärken +40% +1% Verlangsamung pro Level 30 Chance, Level 5 Wundenstärken Schaden bei



Eppestein	Langer Bogenbogen	Zwischenschaden: 30-130 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 80 Benötigte Geschicklichkeit: 95	+200% erhöhter Schaden +40 zu Leben +40 Verteidigung gegen Gendern +2 zu Ausdauer/Fertigkeiten Wegfindung
Muglers	Bogenbogen	Zwischenschaden: 35-87 Benötigter Level: 46 Benötigte Stärke: 73 Benötigte Geschicklichkeit: 103	+150% erhöhter Schaden Erfolgt um 15-75 Schaden 150% Bonus zu Angriffswert +40 zu Geschicklichkeit 15% abgesaugtes Mana pro Teller Maga-Schaden reduziert um 30 Teller: Mörder Dof +1 zu Gelehrer Prof. (nur Assassine)
Leichtbogen	Präzisionsbogen	Zwischenschaden: 30-150 Benötigter Level: 46 Benötigte Stärke: 95 Benötigte Geschicklichkeit: 118	+200% erhöhter Schaden +100% bis +250% Schaden um Distanzen +150% Bonus zu Angriffswert +65 Verteidigung gegen Gendern 50% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit 5% Chance, Level 2 Heldenkilled bei Angriff zu zünden

Einzigartige Armbrüste (außergewöhnliche Kategorie)

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Mögliche Eigenschaften
Langer Bruch	Armbrüste	Zwischenschaden: 33-72 Benötigter Level: 34 Benötigte Stärke: 52 Benötigte Geschicklichkeit: 61	+170% erhöhter Schaden +40 zu Leben 45% besser Chance, magisches Gegenstand zu erhalten Wegfindung 1% Chance, Level 1 Tornado bei Angriff zu zünden
Langer Bruch	Armbrüste	Zwischenschaden: 33-72 Benötigter Level: 36 Benötigte Stärke: 0 Benötigte Geschicklichkeit: 0	+170% erhöhter Schaden Erfolgt um 38-47 Gd-Schaden über 2 Sekunden Gd-Widerstand +25% +90% zu maximalem Gd-Widerstand Anforderung: +100% 15% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit 3% Chance, Level 1 Gd-Nem bei Angriff zu zünden +1 zu Fertigkeiten des Kämpferschweren
Lange De Frenon	Balliste	Zwischenschaden: 72-123 Benötigter Level: 41 Benötigte Stärke: 110 Benötigte Geschicklichkeit: 80	+120% erhöhter Schaden +2,5 zu maximalem Schaden pro Level +35 zu Geschicklichkeit +75 Verteidigung Sack-Griff 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Leichtbogen	Clas-Go-Na	Zwischenschaden: 35-80 Benötigter Level: 40 Benötigte Stärke: 80 Benötigte Geschicklichkeit: 95	+150% erhöhter Schaden Erfolgt um 35-75 Schaden Erfolgt maximales Mana 50% +65 Verteidigung Traumatische Blockade +1 zu Gelehrer Prof. (nur Assassine)

Einzigartige Ringe

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Mögliche Eigenschaften
Leichtbogen	Ring	Benötigter Level: 7	+150% erhöhter Schaden Maga-Schaden reduziert um 2 +1 zu Gelehrer Prof. (nur Assassine) Angriffen erhöht Schaden von 1 15% besser Chance, magisches Gegenstand zu erhalten
Leichtbogen	Ring	Benötigter Level: 15	4% abgesaugtes Mana pro Teller Leben wieder auffüllen +3 +20 zu Leben
Leichtbogen	Ring	Benötigter Level: 29	+1 zu allen Fertigkeiten Erfolgt maximales Mana 25% Erfolgt um 1-12 Mana-Schaden +20 zu Mana
Leichtbogen	Ring	Benötigter Level: 45	Maga-Schaden reduziert um 15 Anforderung: +15% +25 zu maximalem Ausdauer +40 zu Leben 70% Entgiftung von Mörkern
Leichtbogen	Ring	Benötigter Level: 45	4% Chance, Level 5 Frost-Nem zu zünden, wenn getroffen Erfolgt nicht möglich Kd-Widerstand +10% Erfolgt um 1-25 Kd-Schaden
Leichtbogen	Ring	Benötigter Level: 58	+1 zu allen Fertigkeiten 4% abgesaugtes Leben pro Teller +50 zu maximalem Ausdauer +20 zu Leben
Leichtbogen	Ring	Benötigter Level: 95	Alle Widerstandswerte +100% Stoß gegen Leben ab 100% besser Chance, magisches Gegenstand zu erhalten +15% zu allen maximalem Widerstandswerten

Einzigartige Amulette

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Mögliche Eigenschaften
Nikam-Bella	Amulett	Benötigter Level: 10	+1 zu Leben +10% zu maximalem Feuer-Widerstand Feuer-Widerstand +20% Erfolgt um 3-10 Feuer-Schaden
Nikam-Bella	Amulett	Benötigter Level: 15	+1 bis +5 zu Lebenskraft +1 zu allen Fertigkeiten 3% bis 10% abgesaugtes Leben pro Teller Erfolgt um 1-1 bis 1-10 Lebenskraft-Schaden +10-40 Verteidigung gegen Gendern
Nikam-Bella	Amulett	Benötigter Level: 25	+10 Verteidigung +40 zu Angriffswert +20 zu Mana +20 zu Leben +1 zu Geschicklichkeit +5 zu Stärke
Nikam-Bella	Amulett	Benötigter Level: 47	2% Chance, Level 5 Dornen-Nem zu zünden, wenn getroffen 3% Chance, Level 5 Ventrator-Schaden des Kämpferschweren 15% Widerstandswerte +15% +10 zu Geschicklichkeit +10 zu Stärke
Nikam-Bella	Amulett	Benötigter Level: 58	30% schneller magisches +45 Verteidigung gegen Gendern +75 Verteidigung +20 zu maximalem Ausdauer 20% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit
Nikam-Bella	Amulett	Benötigter Level: 95	10% erhöhter Schaden gegen alle Mana +2 zu Lebenskraft 15% abgesaugtes Mana pro Teller Maga-Schaden reduziert um 10 +45 zu Mana
Nikam-Bella	Amulett	Benötigter Level: 49	2% Chance, Level 4 Ventrator-Schaden bei Angriff zu zünden +3 zu Lebenskraft +3 zu Mana Erfolgt um 25-30 Gd-Schaden über 4 Sekunden Angriffen erhöht Schaden von 1
Nikam-Bella	Amulett	Benötigter Level: 63	2% Chance, Level 10 Mörkern zu zünden, wenn getroffen +1 Feuer-Absaugung pro Teller +1 zu Lebenskraft Erfolgt um 24-48 Feuer-Schaden
Nikam-Bella	Amulett	Benötigter Level: 65	+1,375% Verteidigung pro Level 30% schneller magisches +1 zu Lebenskraft 15% Widerstandswerte +15% Erfolgt um 5-20 Mana-Schaden
Nikam-Bella	Amulett	Benötigter Level: 67	+1 zu allen Fertigkeiten Alle Widerstandswerte +20% +5 zu Energie +2 zu Lebenskraft +1 zu Geschicklichkeit +5 zu Stärke

Einzigartige klassenspezifische Gegenstände

Name	Kategorie	Attribute/Voraussetzungen	Mögliche Eigenschaften
Nikam-Bella	Zirkon-Bella	Zwischenschaden: 165-232 Benötigter Level: 42 Benötigte Stärke: 115 Benötigte Geschicklichkeit: 88 (nur Assassine)	+150% erhöhter Schaden +15% Verteidigung pro Level +100 Verteidigung gegen Gendern 30% erhöhte Angriffsgeschwindigkeit Wegfindung +1 zu Fertigkeiten der Assassine Wahre klassenspezifische Eigenschaften
Nikam-Bella	Schlechte-Schule	Verteidigung: 118 bis 151 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 118 (nur Barbar)	+25% reduzierte Verteidigung +6,5 zu maximalem Schaden pro Level +30 zu Leben +15% Ziel-Verteidigung +1 zu Kampf-Fertigkeiten (nur Barbar) +2 zu Fertigkeiten des Kämpferschweren
Nikam-Bella	Widerstand-Flyer	Verteidigung: 16 bis 70 Benötigter Level: 43 Benötigte Stärke: 58 Chance zu Blocken: 55% (nur Kämpferschweren)	+1 zu Mana pro Level +15% erhöhter Chance beim Wenden 25% erhöhter Schaden gegen alle Mana Chance zu Blocken: +8% +1 zu Stärke (nur Kämpferschweren) +1 zu Fertigkeiten des Kämpferschweren Wahre klassenspezifische Eigenschaften
Nikam-Bella	Widerstand-Flyer	Lebenskraft-Schaden: 18-42 Benötigter Level: 42 (nur Zaubern)	Erfolgt um 10-20 Mana-Schaden +6,5 zu Mana pro Level +2 zu Mana nach jedem Wenden Wahrscheinlichkeit Ziel um 20% 3% Chance, Level 10 Mörkern zu zünden, wenn getroffen +2 zu Fertigkeiten der Zaubern Wahre klassenspezifische Eigenschaften



Um ein Runenwort zu erzeugen, benötigen Sie einen nicht-magischen Gegenstand des richtigen Typs mit der korrekten Anzahl Sockel. Setzen Sie die Runen in der angegebenen Reihenfolge ein, damit die Eigenschaften wirksam werden. In Version 1.08 gelten alle Runenwörter außer dem „Schwund der Urnahmen“ nur im geschlossenen Battle Net.

Name	Gegenstand (Anzahl d. Sockel)	Einzusetzende Runen	Magische Eigenschaften	Name	Gegenstand (Anzahl d. Sockel)	Einzusetzende Runen	Magische Eigenschaften
Blatt	2H-Stub (2)	Tir + Rai	+2 zu Mana nach jedem Voltreffer +3 zu allen Fertigkeiten Kälte-Widerstand +33% Erhöht um 5-30 Feuer-Schaden +3 zu Wärme (nur Zaubern) +3 zu Feuerblitz (nur Zaubern) +3 zu Inferno (nur Zaubern)	Rauch	Rüstung (2)	Nef + Lum	Level 6 Schwächen (18 Ladungen) 20% schnellere Erholung nach Treffer +1 zu Lichtradius +75% verbesserte Verteidigung Alle Widerstandsarten +50% +280 Verteidigung gegen Geschoss
Beobachtbarkeit	Nahkampfwaffe (3)	Ith + El + Eth	100% Chance auf offene Wunden -100 zu Monster-Verteidigung pro Treffer Monster-Heilung verhindern -25% Ziel-Verteidigung Leben absaugen -5 +33% erhöhter Schaden +50 zu Angriffswert +30 zu maximalem Schaden	Rein	Schild (2)	Shae + Eth	Einfließen nicht möglich 40% schnellere Abb. von Mana 20% erhöhte Chancen bei m. Backen Mana regenerieren +15% Alle Widerstandsarten +25% 25% bessere Chance magischen Gegenstand zu erhalten 50% Extragold von Monstern
Ehre	Nahkampfwaffe (5)	Amn + El + Ith + Tir + Sol	25% Todesschlag +2 zu Mana nach jedem Voltreffer +1 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten 7% abgesaugtes Leben pro Treffer Leben wieder auffüllen +10 -160% erhöhter Schaden +250 zu Angriffswert +9 zu minimalem Schaden +9 zu maximalem Schaden +10 zu Stärke	Schwund der Urnahmen	Schild (3)	Rai + Ort + Tai	10% erhöhter Schaden geht auf Mana -50% verbesserte Verteidigung Gift-, Blitz-, Feuer-/Widerstand +48% Kälte-Widerstand +43%
Erinnerung	2H-Stub (4)	Lum + Pon + Sol + Eth	+2 zu Mana nach jedem Voltreffer +1 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten 7% abgesaugtes Leben pro Treffer Leben wieder auffüllen +10 -160% erhöhter Schaden +250 zu Angriffswert +9 zu minimalem Schaden +9 zu maximalem Schaden +10 zu Stärke	Stahl	Schwert/Äxt/Knuppel (2)	Tir + El	+2 zu Mana nach jedem Voltreffer 50% Chance auf offene Wunden +1 zu Lichtradius 20% erhöhter Schaden +50 zu Angriffswert +3 zu minimalem Schaden +3 zu maximalem Schaden
Erkennung	2H-Stub (4)	Lum + Pon + Sol + Eth	+2 zu Mana nach jedem Voltreffer +1 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten 7% abgesaugtes Leben pro Treffer Leben wieder auffüllen +10 -160% erhöhter Schaden +250 zu Angriffswert +9 zu minimalem Schaden +9 zu maximalem Schaden +10 zu Stärke	Stärke	Nahkampfwaffe (2)	Amn + Tir	+2 zu Mana nach jedem Voltreffer 25% Chance auf vernichtenden Schlag 7% abgesaugtes Leben pro Treffer 35% erhöhter Schaden +10 zu Vitalität +20 zu Stärke
Gift	Waffe (3)	Tal + Dol + Mal	+2 zu Mana nach jedem Voltreffer +1 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten 7% abgesaugtes Leben pro Treffer Leben wieder auffüllen +10 -160% erhöhter Schaden +250 zu Angriffswert +9 zu minimalem Schaden +9 zu maximalem Schaden +10 zu Stärke	Stille	Waffe (6)	Dol + Eld + Hel + Ist + Tir + Vex	+200% erhöhter Schaden +75% Schaden an Untoten Anforderungen 20% 25% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit +50 Angriffswert gegen Untote +2 zu allen Fertigkeiten
Glanz	Helm (3)	Nef + Sol + Ith	Versteigerung des Ziels ignorieren 7% abgesaugtes Mana pro Treffer Level 15 Gift-Explosion (27 Ladungen) Level 13 Gift-Nova (11 Ladungen) 400 Gift-Schaden über 8 Sekunden 15% erhöhter Schaden geht auf Mana +5 zu Lichtradius +75% verbesserte Verteidigung Schaden reduziert um 7 Magie-Schaden reduziert um 3 +33 zu Mana +10 zu Energie +10 zu Vitalität	Überlieferung	Helm (2)	Ort + Sol	Alle Widerstandsarten +75% 20% schnelle Erholung nach Treffer 15% abgesaugtes Mana pro Treffer Treffer veranlasst Monster zur Flucht 25% Treffer beendet Ziel +2 zu Mana nach jedem Voltreffer 30% bessere Chance magischen Gegenstand zu erhalten +2 zu Mana nach jedem Voltreffer +2 zu Lichtradius +1 zu allen Fertigkeiten
Heiliger Donner	Zepter (4)	Eth + Rai + Ort + Tai	Level 7 Kettenblitz (60 Ladungen) -25% Ziel-Verteidigung +50% erhöhter Schaden Erhöht um 20 Gift-Schaden über 1 Sekunde +5% zu maximalem Blitz-Widerstand Blitz-Widerstand +60% Erhöht um 21-110 Blitz-Schaden Erhöht um 5-30 Feuer-Schaden +10 zu maximalem Schaden +3 zu Heiliger Schock (nur Paladin) +100 zu Angriffswert gegen Untote +100 zu Angriffswert gegen Dämonen +50% Schaden an Untoten +100% Schaden an Dämonen 7% abgesaugtes Leben pro Treffer +100% erhöhter Schaden	Versteiltheit	Rüstung (2)	Tir + Eth	25% schnellere Zauberrate 25% schnelle Erholung nach Treffer 25% schnelleres Renner/Gehen Magie-Schaden reduziert um 3 Mana regenerieren +15% Gift-Widerstand -30% +15 zu maximaler Ausdauer +5 zu Geschicklichkeit
Königliche Gnade	Schwert/Zepter (3)	Amn + Rai + Thul	+100 zu Angriffswert gegen Untote +100 zu Angriffswert gegen Dämonen +50% Schaden an Untoten +100% Schaden an Dämonen 7% abgesaugtes Leben pro Treffer +100% erhöhter Schaden Erhöht um 3-14 Kälte-Schaden Erhöht um 5-30 Feuer-Schaden +150 zu Angriffswert +20% erhöhter Schaden Anforderungen 15% +25 zu Stärke +10 zu Energie +20 zu Vitalität +15 zu Geschicklichkeit +50 zu Leben	Weisse	1-4 Stub (2)	Dol + Pon	25% Chance auf Treffer veranlasst Monster zur Flucht +10 zu Vitalität +3 zu Gift- und Knochen-Fertigkeiten (nur Totenbeschwörer) +3 zu Knochensturm (nur Totenbeschwörer) +3 zu Skelett-Beherrschung (nur Totenbeschwörer) Magie-Schaden reduziert um 4 20% schnellere Zauberrate +13 zu Mana
Läwenherz	Rüstung (3)	Hel + Lum + Fel	+20% erhöhter Schaden Anforderungen 15% +25 zu Stärke +10 zu Energie +20 zu Vitalität +15 zu Geschicklichkeit +50 zu Leben	Wohltand	Rüstung (3)	Lern + Ko + Tir	300% Extragold von Monstern 100% bessere Chance magischen Gegenstand zu erhalten +2 zu Mana nach jedem Voltreffer +10 zu Geschicklichkeit +209% erhöhter Schaden
Melodie	Fernkampfwaffe (3)	Shae + Ko + Nef	Alle Widerstandsarten +30% -50% erhöhter Schaden 300% Schaden an Untoten -3 zu Bogen und Armbogen-Fertigkeiten (nur Amazonen) -3 zu Knirsch-Schlag (nur Amazonen) -3 zu Ausweichen (nur Amazonen) -3 zu Langsame Geschosse (nur Amazonen) 20% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit +10 zu Geschicklichkeit Wegstoßung Level 13 Schatten-Mantel (9 Ladungen) +2 zu Mana nach jedem Voltreffer -3 zu Lichtradius +50% verbesserte Verteidigung +30 Verteidigung gegen Geschoss +10 Verteidigung +5 zu Stärke 33% Extragold von Monstern	Wut	Nahkampfwaffe (3)	Jo + Gul + Eth	+40% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit Monster-Heilung verhindern 66% Chance auf offene Wunden 33% Todesschlag Verlangsamung Ziel um 25% -25% Ziel-Verteidigung 20% Bonus zu Angriffswert 6% abgesaugtes Leben pro Treffer +5 zu Raserie (nur Barbar) 7% Chance Level 1 Twister zu zaubern wenn getroffen 25% Ziel-Verteidigung 25% schnelleres Renner/Gehen +33% erhöhter Schaden Erhöht um 1-50 Blitz-Schaden +25 Verteidigung +65 zu Angriffswert 25% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit
Madir	Helm (2)	Nef + Tir	Level 13 Schatten-Mantel (9 Ladungen) +2 zu Mana nach jedem Voltreffer -3 zu Lichtradius +50% verbesserte Verteidigung +30 Verteidigung gegen Geschoss +10 Verteidigung +5 zu Stärke 33% Extragold von Monstern	Zephyr	Fernkampfwaffe (2)	Ort + Eth	7% Chance Level 1 Twister zu zaubern wenn getroffen 25% Ziel-Verteidigung 25% schnelleres Renner/Gehen +33% erhöhter Schaden Erhöht um 1-50 Blitz-Schaden +25 Verteidigung +65 zu Angriffswert 25% erhöhter Angriffsgeschwindigkeit

Allgemeine Tipps

Independence War 2 – Edge of Chaos

Sie wollen Ihren Vater rächen, der von der MAAS-Gesellschaft eliminiert wurde? Wir helfen Ihnen dabei.

Auf welche Gefechte soll ich mich einlassen?

Sie werden erleben, dass Sie manche Raumschiffe grundlos angreifen. Wenn es sich dabei um einen einzelnen Kontrahenten handelt, können Sie sich ruhig auf ein Gefecht einlassen. Sind es jedoch mehrere Gegner, sollten Sie sich schnellstens aus dem Staub machen, solange Ihr Raumschiff noch flugtauglich ist. Setzen Sie dazu erst den Nachbrenner mit der Taste „W“ und anschließend den manuellen LDS ein. Auf diese Weise können Sie sogar den gelenkten Raketen entkommen.

Wo finde ich die richtigen Handelsgüter?

Bei vielen Aufgaben müssen Sie bestimmte Handelsgegenstände erbeuten und diese zu einer fremden Basis befördern. Das Problem ist nur, dass sich einige Gegenstände schwer aufreiben lassen. Überfallen Sie deshalb einfach einen Frachter und nehmen Sie einen beliebigen Container huckepack. Transportieren Sie diese Güter zu der Basis, die diese Ware angefordert hat, und werfen Sie den Container dort ab. Beachten Sie aber, dass dieser Trick nicht immer funktioniert.

Warum kann ich nicht handeln?

Sie können erst dann handeln, wenn Sie sich einem Clan angeschlossen haben. Hüten Sie sich deshalb davor, Gegenstände zu recyceln, die Sie nicht tauschen können. Zum einen benötigen Sie zu Beginn des Spiels keine Energie, da Sie noch nichts produzieren können, und zum anderen brauchen Sie diese Gegenstände eventuell später zum Handeln.

Muss ich ein böser Pirat sein?

Im Gegensatz zu anderen Weltraum-Shootern haben Sie bei *Independence War 2* nicht die Möglichkeit, sich für eine Seite zu entscheiden. In der Storyline ist es vorgesehen, dass Sie, wie schon Ihre Großmutter, Pirat werden. Das heißt aber nicht, dass Sie alle gegen sich haben. Ihr einziger Gegner ist das MAAS-Unternehmen, zu dem sich noch weitere Gegner gesellen. Darauf haben Sie aber keinen Einfluss. Wenn Sie ein neutrales Unternehmen angreifen, ist es Ihnen nur für kurze Zeit gegnerisch gesinnt. Nach einer Weile wächst aber Gras über die Sache.

Kann ich die Reisezeit verkürzen?

Mit einem kleinen Trick können Sie die lastige Wartezeit bei interstellaren Reisen verkürzen. Wenn Sie die Cheats aktivieren, können Sie ein Ziel anwählen und mit einem einfachen Druck auf die Taste „G“ sofort zu der gewählten

Wie erbeute ich wertvollere Fracht?

Stelle springen. Wie das funktioniert, können Sie im Kasten „Cheats“ nachlesen.

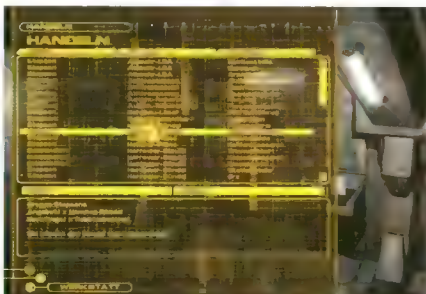
Auch gut bewachte Frachter können Sie mit einem einfachen Trick kapern: Fliegen Sie möglichst nah heran, setzen Sie die Energieverteilung auf „Maximale Schilde“ und eröffnen Sie das Feuer mit Ihrem Schnellfeuer-TSK oder einer besseren Waffe. Nach ein paar Treffern sollte der Frachtpilot seine Ladung freiwillig abwerfen. Allerdings sind jetzt alle Jäger in der Nähe sauer auf Sie und fangen an, Ihr Schiff mit Raketen und Kanonen zu beharken. Aktivieren Sie deshalb den Nachbrenner und machen Sie sich mit vollem Schub aus dem Staub. Sobald Sie die Verfolger abgeschüttelt haben und diese auch auf dem Radschirm nicht mehr auftauchen, machen Sie kehrt und springen mit Hyperantrieb zurück zum Überfallort. Auf wundersame Weise haben Ihre Verfolger den Angriff von vorhin „vergessen“ und Sie sammeln in aller Ruhe die abgeworfene Ladung ein.

Kann ich mich verstecken?

Falls Sie den vorhergehenden Trick nicht anwenden können, hilft es, wenn Sie möglichst dicht an eine der vielen Raumstationen heranfliegen und Ihren Jäger in einer geschützten Ecke parken. Mit



An den L-Punkten finden Sie reichlich Raumschiffe, die Sie überfallen und ausrauben können.



Zu Beginn des Spiels können Sie noch keinen Handel betreiben. Heben Sie deshalb alle Güter für später auf.



Wie schleich ich mich an?

Wie weiche ich feindlichen Bewachern aus?

Muss ich alle Nebenmissionen erfüllen?

Woran erkenne ich Verbündete?

etwas Glück können Sie von dort aus Ihre Gegner aufs Korn nehmen, ohne selbst getroffen zu werden.

Dies ist eine äußerst schwierige Angelegenheit. Früher oder später werden Sie entdeckt. Benutzen Sie zum Anschleichen die Tasten W, S, A und D. Damit fliegen Sie wesentlich schneller und passieren so die Gefahrenstelle schneller. Wie Sie sehen, können Sie also nicht wirklich schleichen. Es geht nur darum, nicht allzu früh von den Gegnern erkannt zu werden. Halten Sie deshalb so viel Abstand wie möglich.

Fliegen Sie niemals direkt auf einen Gegner zu. Gerade am Anfang des Spiels haben Sie nicht genügend Feuerkraft, um ein solches Duell zu gewinnen. Fliegen Sie stattdessen einen Bogen um den Gegner und feuern Sie auf ihn. Setzen Sie dazu die Tasten A und D ein, um sich seitwärts zu bewegen. Das Gleiche gilt auch für Raketen. Wenn Sie vor einer Rakete flüchten, müssen Sie Schlangenlinien fliegen, um der Rakete zu entkommen. Achten Sie auf die Geräusche, die die Rakete macht. Nach einiger Zeit können Sie anhand des Geräusches schon feststellen, ob die Rakete in unmittelbarer Nähe ist. Drücken Sie dann die Taste „E“, damit Sie sich mit dem Extraschub aus der Flugbahn der Rakete katapultieren.

Versuchen Sie, möglichst alle der automatisch generierten Nebenmissionen zu erfüllen. Nur so können Sie Ihr Schiff regelmäßig aufrüsten und Raketen nachkaufen. Außerdem erhalten Sie nur durch diese Missionen neue Raumschiffe.

Schauen Sie sich unbedingt den Registrierungscode der Frachter an, bevor Sie diese überfallen. Wenn Sie Pech haben, erwischen Sie sonst aus Versehen mal ein Schiff eines verbündeten Clans – und das haben Ihre Freunde

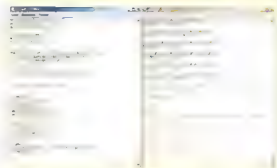
verständlichweise überhaupt nicht gern.

Beispielmission – Akt 1: Der Fang

Diese Mission zählt zu den schwierigsten Missionen im ersten Akt. Ihre Aufgabe ist es, eine neue Waffe des Gegners zu ergattern. Dieser Prototyp ist allerdings sehr gut bewacht

Verfrachten Sie einen wertvollen Gegenstand aus Ihrem Lager ins Raumschiff und fliegen Sie damit zum Schrottplatz. Dort erhalten Sie einen IFF-Code, mit dem Sie unbehindert ins feindliche Territorium fliegen können. Treffen Sie sich anschließend mit Jaffs und docken Sie an seinem Transporter an. Dieser befördert Sie nun zur Müllhalde, die sich in der Nähe der feindlichen Station befindet. Visieren Sie dort die Drohne an und drücken Sie die Tastenkombination „Umschalten + R“. Nun können Sie die Drohne steuern. Fliegen Sie damit zu Ihrer Position und docken Sie an der „interessanten“ Kiste an. Fliegen Sie dann zur Position des Jägers und werfen Sie Ihre Kiste so ab, dass sie den Jäger-Container aus dem markierten Bereich schubst. Nehmen Sie dann den Container ins Schlepp-

Cheats



Öffnen Sie die Datei „defaults.ini“ mit einem Text-Editor. Suchen Sie die Zeile `developer_mode=0` und ändern Sie die „0“ in „1“. Öffnen Sie nun die Datei `configs/default.ini`. Tragen Sie folgende Befehle unter die Zeile „Cheat key“ ein

```
[icPlayerPilot.DevIndestructable]
Keyboard, I, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevKillCurrentTarget]
Keyboard, X, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevJumpToCurrentTarget]
Keyboard, G, CTRL, ALT
[icPlayerPilot.DevDamageSelf]
Keyboard, K, CTRL, ALT
```

Dadurch sind im Spiel folgende Cheats aktiviert

STRG + ALT + I	Unverwundbar
STRG + ALT + X	Markiertes Ziel zerstören
STRG + ALT + G	Zum markierten Ziel springen
STRG + ALT + K	Sich selbst Schaden zufügen

tau, fliegen Sie zur Müllhalde zurück und koppeln Sie den Container ab. Daraufhin lädt Jaffs automatisch die heiße Ware auf seinen Transporter und verfrachtet Sie zur Heimbasis. Jetzt brauchen Sie sich nur noch aus dem Staub zu machen.

Lars Theune



Achten Sie darauf, dass Sie verschiedene Strahlenwaffen an Bord haben. Wenn eine überhitzt ist, können Sie auf die anderen zurückgreifen.

Legends of Might & Magic

Sie sind es leid, immer nur Terrorist oder Counterterrorist zu spielen? Infogrames verpackte das beliebte Katz-und-Maus-Spiel in das Fantasy-Gewand von Might & Magic und lässt Sie aufeinander los. Worauf Sie dabei achten sollten, erfahren Sie bei uns.

Wissenswertes

Gibt es verschiedene Trefferzonen?

Auf jeden Fall. Sie verursachen den höchstmöglichen Schaden, wenn Sie den Kopf eines Gegners treffen. Unter Umständen genügt hier schon ein Treffer, um den Gegner ins Jenseits zu schicken. Darüber hinaus bewirkt ein Kopfschuss eine kurzzeitige Lähmung des Ziels. Treffer an den Beinen verlangsamen das Ziel. Nutzen Sie das aus, indem Fernkämpfer eines Teams den Gegner auf diese Weise schwächen. Die starken Melee-Kämpfer haben dann

Was hat es mit den Katapulten auf sich?

leichteres Spiel. Treffer am Körper verursachen mittleren Schaden und haben den zusätzlichen Effekt, dass der Gegner zurückgeworfen wird.

Die Katapulte funktionieren nicht immer korrekt – dies ist kein Bug, sondern beabsichtigt. Es existiert eine zehnprozentige Chance, dass bei Benutzung des Katapultes der sofortige Tod eintritt. Schützen können Sie sich dann lediglich, wenn Sie schnell eine Schriftrolle des Schwebefalls zur Hand haben.

Worauf sollte ich beim Nahkampf achten?

Wenn Sie in einen Nahkampf geraten, sollten Sie auf jeden Fall versuchen, den Gegner von hinten zu erwischen – so hat er keine Chance zur Gegenwehr. Springen Sie über den Charakter hinweg und verpassen Sie ihm einen Schlag gegen den Kopf.

Wie komme ich in „Warlord-Maps“ an Superwaffen?

Sie können in diesem Mod keine Superwaffen kaufen. Sobald der Warlord tot am Boden liegt, haben Sie fünf Sekunden Zeit, den Leichnam zu plündern, um eine Superwaffe zu entwenden.

Die H.N.G.A.

Sie können die „Granate“ nicht treppauf einsetzen,

dort hopst sie von den Stufen immer wieder zurück. Versuchen Sie daher, sie möglichst in einem hohen Bogen zu werfen, um sie von einer Wand abprallen zu lassen, die sich oberhalb einer Treppe befindet.

Monster

Besitzen Monster ebenfalls Nah- und Fernkampf-eigenschaften?

Jedes Monster verfügt über Nahkampfwerte und die meisten können auch aus der Entfernung angreifen. Monster, die beide Kampfformen verwenden, verursachen im Nah- und im Fernkampf gleich viel Schaden.

Lehnt es sich, gegen Monster zu kämpfen?

Im Prinzip schon – für jedes „erlegte“ Untier erhalten Sie einen Geldbetrag gutgeschrieben. Allerdings sollten Sie sich nicht zu lange mit der Monsterhatz verzetteln, sondern lieber das Spielziel im Auge behalten. Verlieren Sie den Anschluss an Ihr Team, können Sie schnell hilflos in der Gegend stehen.

Welche Taktik ist gegen Monster zu empfehlen?

Versuchen Sie, in kurzer Zeit viele Treffer zu landen – das Monster ist dann für einige Sekunden „gelähmt“ und kann sich nur noch schlecht verteidigen. Somit haben Sie es leichter, ihm den Garaus zu machen.



Einem Drachen frontal entgegenzugehen, bedeutet das sichere Ende für Ihren Charakter. Hier gibt es keinen Schutz.



Suchen Sie in der jeweiligen Karte nach geschützten Stellen. Fauern Sie kurz aufs Ziel und gehen Sie in Deckung.



Können mich Monster überallhin verlegen?

Kann ich die Monster auch für taktische Zwecke einsetzen?

Wie gehe ich gegen Drachen am besten vor?

Welche Geheimnisse gibt es im Spiel?

Nein – die üblen Viecher können zwar Türen öffnen, jedoch folgen sie Ihnen nicht durch Fenster oder Teleporter.

Ja – sobald Sie sich den Monstern nähern, werden diese „aktiviert“ und laufen auf Sie zu. Machen Sie sich das zu Nutze und führen Sie die Blester einfach nahe an das gegnerische Team heran. So verwickeln Sie die Gegner in zusätzliche Kämpfe. Natürlich müssen Sie dabei aufpassen, nicht selber in Gefahr zu geraten. Eine beliebte Methode in den Clan-Spielen ist der so genannte „H.H.G.A./Teleport-Rush“. Kurz gesagt locken Sie dabei eine Horde Monster zum Gegner, setzen eine H.H.G.A.-Granate ein und teleportieren sich blitzschnell weg. Zurück bleiben „gelähmte“ Gegner, die sich nun den Monstern stellen müssen.

Grundsätzlich muss ein Drache im Team erlegt werden – alleine haben Sie keine Chance. Suchen Sie am besten nach geschützten Standorten auf der Karte, von denen aus Sie den Körper, die Flügel oder den Schwanz des Schuppentiers anvisieren können, sein Drachenfeuer aber von Hindernissen abgefangen wird.

Halten Sie immer Ausschau nach Truhen. Deren Inhalt wird per Zufall ermittelt – manchmal ist eine Truhe auch leer.

Stefan Weiß



Viele der Truhen sind gut versteckt, wie hier unter der Brücke. Außer Gold können auch Schriftrollen oder pure Luft darin enthalten sein.

Charakterklassen

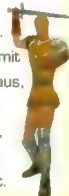
Sie können zwischen sechs verschiedenen Charakterklassen wählen. In der folgenden Tabelle finden Sie die wichtigsten Daten dazu aufgelistet.

Klasse Paladin

Meleewaffe: Langschwert
Schaden: 40
Angriffe pro Sekunde: 2
Fernwaffe: Armbrust
Primärer Angriff:
Schaden: 9
Angriffe pro Sekunde: 3
Sekundärer Angriff:
Schaden: 3x 5
Angriffe pro Sekunde: 2
Superwaffe: Dauerfeuer-armbrust
Erlaubte Rüstung: Lederpanzer, Kettenpanzer, Harnisch, Zauberrüstung

Effektive Spielweise:

Der Paladin ist ein typischer Kämpfer und kann daher gut für den Nahkampf eingesetzt werden. Rüsten Sie ihn mit dem Harnisch aus, ist er hervorragend geschützt, verliert aber an Geschwindigkeit.



Klasse Druid

Meleewaffe: Krumsäbel
Schaden: 35
Angriffe pro Sekunde: 2
Fernwaffe: Stab
Primärer Angriff:
Schaden: 11
Angriffe pro Sekunde: 3
Sekundärer Angriff:
Schaden: 13 (Radius 5)
Angriffe pro Sekunde: 2
Superwaffe: Drachensstab
Erlaubte Rüstung: Lederpanzer, Kettenpanzer, Zauberrüstung

Effektive Spielweise:

Der Druid ist von kleiner Gestalt und daher schwieriger zu treffen. Halten Sie ihn von Nahkämpfen fern und favorisieren Sie seinen Stab als Standardwaffe. Damit er schnell genug bleibt, geben Sie ihm nur leichte Rüstung.



Klasse Zauberin

Meleewaffe: Dolch
Schaden: 30
Angriffe pro Sekunde: 2
Fernwaffe: Stab
Primärer Angriff:
Schaden: 13
Angriffe pro Sekunde: 2
Sekundärer Angriff:
Schaden: 25 pro Sekunde (kontinuierlicher Strahl)
Superwaffe: Sonnenspeerschwert
Erlaubte Rüstung: Lederpanzer, Zauberrüstung

Effektive Spielweise:

Die Zauberin sollte primär aus der Distanz agieren, da sie im Nahkampf kaum eine Chance hat. Nutzen Sie ihre Fernwaffen aus, um Gegner zu schwächen, die Ihre Teamkollegen dann ins Jenseits befördern können.

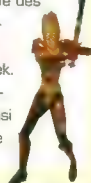


Klasse Kriegerin

Meleewaffe: Berserkersaxt
Schaden: 40
Angriffe pro Sekunde: 2
Fernwaffe: Wurfsaxt
Primärer Angriff:
Schaden: 9
Angriffe pro Sekunde: 2
Sekundärer Angriff:
Schaden: 13
Angriffe pro Sekunde: 2
Superwaffe: Erdbebenhammer
Erlaubte Rüstung: Lederpanzer, Kettenpanzer, Harnisch, Zauberrüstung

Effektive Spielweise:

Die Kriegerin ist quasi das „böse“ Gegenstück zum Paladin und sollte daher ähnlich eingesetzt werden. Achtung: Mithilfe des „Bumerang-Effekts“ der Wurfsaxt (Sek. Angriff) können Sie quasi um die Ecke werfen.



Klasse Ketzer

Meleewaffe: Kriegshammer
Schaden: 35
Angriffe pro Sekunde: 2
Fernwaffe: Magischer Stab
Primärer Angriff:
Schaden: 11
Angriffe pro Sekunde: 3
Sekundärer Angriff:
Schaden: 6x 5 (Bolzen werden verstreut abgefeuert)
Angriffe pro Sekunde: 2
Superwaffe: Schädelstab
Erlaubte Rüstung: Lederpanzer, Kettenpanzer, Zauberrüstung

Effektive Spielweise:

Der Ketzer ist ein guter Allroundkämpfer – seine Stärke liegt aber ähnlich wie beim Druiden im Fernkampf. Vor allem der Sekundäre Angriff des Stabes bereitet dem Gegner Probleme. Spielen Sie mit „Friendly Fire“, müssen Sie Acht geben.



Klasse Bogenschütze

Meleewaffe: Speer
Schaden: 30
Angriffe pro Sekunde: 2
Fernwaffe: Bogen
Primärer Angriff:
Schaden: 13
Angriffe pro Sekunde: 3
Sekundärer Angriff:
Zoom-Funktion:
Schaden: 13
Angriffe pro Sekunde: 3
Superwaffe: Augenbogen
Erlaubte Rüstung: Lederpanzer, Zauberrüstung

Effektive Spielweise:

Er ist als Nahkämpfer völlig unbrauchbar. Der Bogenschütze übernimmt aber perfekt die Rolle des klassischen Snipers. Wenn Sie ihn spielen, müssen Sie immer auf Deckung achten – bleiben Sie möglichst den Blicken des Gegners fern.



Erste Hilfe

erledigt. Möglicherweise verlassen jedoch nicht alle Gegner das Gebäude. Wiederholen Sie das Spielchen in diesem Fall noch einmal oder räumen Sie den Rest mit Sanchez aus dem Weg.

Steffen Keller

Train Simulator

1. Vorsicht vor Entgleisungen: Auch wenn Sie sich sklavisch an das jeweilige Tempolimit halten, können Sie in engen Kurven trotzdem von der Strecke abkommen. Erkunden Sie die Strecken und finden Sie heraus, wie schnell Sie an kritischen Stellen maximal fahren können.

2. Aktivieren Sie in den beiden Dampflokzügen zunächst den automatischen Kohleschaufler. Erst wenn Sie die zahlreichen Bedienelemente der Dampfzüge aus dem Effeff beherrschen, sollten Sie sich selber dem Feuer unter dem Kessel widmen.

3. Denken Sie daran, dass Sie nur einen begrenzten Sand-Vorrat an Bord haben. Sobald Ihre Räder wieder greifen, sollten Sie den Sandschütter mit der Taste „X“ deaktivieren.

4. Bringen Sie Passagierzüge an Bahnsteigen unbedingt so zum Stillstand, dass die Anzeige „Entfernung zum nächsten Stopp“ auf 0.00 Meilen steht. Auf diese Weise reduzieren Sie Ihre Standzeit im Bahnhof aufs absolute Minimum.

5. Fahren Sie vorausschauend! Um Notbremsungen und Tempolimit-Überschreitungen zu vermeiden, sollten Sie stets die beiden nächsten Signale im Auge behalten und Ihre Geschwindigkeit – falls nötig – frühzeitig reduzieren. Auf diese Weise vermeiden Sie auch unnötig hohe Belastungen Ihrer Passagiere oder des Frachtguts.

Redaktion

King of the Road

Die folgenden Cheats werden im Pausen-Modus eingegeben (dazu die PAUSE-Taste neben ROLLEN drücken):

stallecheats	Cheat-Modus aktivieren
slottoery	50.000 Euro und eine Lizenz
slroads	Alle Straßen verfügbar
slmap	Alle versteckten Container auf der Karte sichtbar machen
slrepair	Kostenlose Reparatur (BACKSPACE drücken)
slrecover	Kostenlose Bergung (ISTRG + 5 drücken)
slfillup	Unbegrenzt Benzin
slturbine	Schub erhöhen
slminesuff	Keine Minen

Redaktion

Operation Flashpoint

Mission: Search and Destroy

Fahren Sie in der Mission „Search and Destroy“ mit dem Jeep zu den Helikoptern (alias November), die auf der Karte eingezeichnet sind. Dort steigen Sie ein und fliegen in Richtung SCUD. Bremsen Sie etwa zwei Kilometer vor dem Ziel ab und schalten Sie die Shilkas mit den TOW-Raketen aus. Dann zerstören Sie die SCUD. Mission bestanden!

Spielername einstellen

Klicken Sie rechts auf die Desktop-Verknüpfung und wählen Sie „Eigenschaften“ aus. Suchen Sie die Zeile „Ziel“, geben Sie am Ende ein Leerzeichen und dann „name=xyz“ ein. Für xyz können Sie einen beliebigen Namen einsetzen.

Redaktion

Startopia

Wenn ein Bewohner Ihrer Station stirbt, sollten Sie ihn in Ihren Konstruktionspuffer beamen und ihn im Labor auf den Analysator legen. Die Wissenschaftler machen dann eine Autopsie mit dem Toten.

Wenn ein Spion wieder einmal eine Bombe auf Ihrer Raumstation gelegt hat, beamen Sie diese einfach hoch und übergeben Sie den Wissenschaftlern. So sind Sie die explosive Ladung und die damit verbundene Gefahr los.

Redaktion

Desperados

Schlängentrick

Sie können mit Sam ganz einfach voll besetzte Häuser ausräumen. Legen Sie die Schlange direkt vor der Tür ab, betreten Sie das Haus und verlassen Sie es schnellstmöglich wieder, um sich hinter der nächsten Hausecke zu verstecken. Die Gegner stürmen nun aus dem Haus und werden nacheinander von der Schlange



Laufen Sie durch die Tür links vom Weg, der nach oben führt. Dort begegnen Ihnen Gestalten mit riesigen Köpfen.

Serious Sam

Lebensenergie und Munition

Wenn Sie sich beim Levelstart von „Hatshepsut“ umdrehen, ist eine zweite Pistole zu sehen, die Sie sich holen sollten. Stellen Sie sich nun auf die Plattform vom Anfang und sehen Sie in die Wüste – In der Ferne ist ein Licht zu erkennen. Wenn Sie dort hingehen, werden Sie von vier großen Robotern angegriffen. Bei der Palme finden Sie ein Herz und Munition, die gegen die Roboter sehr hilfreich ist.

Easteregg

Laufen Sie in „Hatshepsut“ nach unten zum Ende des Tempels. Wenn Sie sich umdrehen, sehen Sie links und rechts eine Tür neben dem Weg nach oben. Gehen Sie durch die linke Tür. Sobald sich diese öffnet, kommen ein paar Gestalten mit riesigen Köpfen heraus und grüßen in einer seltsamen Sprache. Wenn Sie stehen bleiben, läuft jede Gestalt auf Sie zu und stellt sich mit Namen vor.

Marcus Tobor

Arcanum

1. Bilden Sie Ihren Charakter auf ein klares Ziel aus: Magier bleibt Magier, Krieger bleibt Krieger. Mit Mischcharakteren hätten Sie es schwerer.

2. Kämpfen Sie zu Beginn im Action-Modus: Sie können vor den Gegnern wegrennen, bis diese Ihre Begleiter attackieren, und ihnen dann in den Rücken fallen.

3. Tun Sie nichts unüberlegt: Verbrechen haben immer eine Auswirkung auf Ihre Reputation und können Freundschaften kosten.

Redaktion

Baldur's Gate 2: Thron des Bhaal

Dialoge

Öffnen Sie die Datei „baldur.ini“ mit einem Texteditor (z. B. Notepad) und tragen Sie unter [Game Options] Folgendes ein: Force Dialog Pause=1

Damit erzwingen Sie eine Pause bei allen Dialogen und verhin-

dern, dass jemand Sie während eines Gesprächs angreift oder in Ihre Unterhaltung „hineinläuft“ und eine zweite beginnt. Sie können dann alle Dialoge der Reihe nach in Ruhe lesen, ohne dass etwas anderes geschieht. (Beispiel: Nalias Tante)

Gegenstände

Drücken Sie die TAB-Taste, um Türen, Kisten und herumliegenden Gegenstände leichter zu finden, auch in *Schatten von Amn*.

In Ihrem Einsprengsel (ab Kapitel 8) befinden sich mehrere Kisten; Sie sollten wichtige Gegenstände nur dort lagern, weil Sie an manche Orte nicht mehr zurückkehren können, sobald Sie die dortigen Aufgaben erledigt haben. Manche Händler verlassen die Gegend, in der Sie diese getroffen haben, nach kurzer Zeit, aber das wird meistens im Gespräch erwähnt.

Nehmen Sie immer Taschen und Behälter mit; Sie sollten mindestens einen Nimmervollen Beutel dabei haben, zum Beispiel den aus dem Verlies unter dem Heim.

Moggl

Max Payne

Starten Sie das Spiel mit dem Parameter „-developer“. Klicken Sie dazu rechts auf die Desktop-Verknüpfung, wählen Sie „Eigenschaften“ aus und geben Sie den Parameter am Ende der Zeile „Ziel“ ein. Falls der Ordnername ein Leerzeichen enthält (zum Beispiel C:\Programme\Max Payne), müssen Sie den Parameter hinter die Anführungsstriche setzen:

„C:\Programme\Max Payne“-developer

Jetzt können Sie im Spiel mit F12 die Konsole aufrufen und den gewünschten Cheat eingeben:

CODER	Multi-Cheat: unverwundbar und alle Waffen
GOD	Unverwundbar
MORTAL	Sterblich
GETALLWEAPONS	Alle Waffen
GETINFINITEAMMO	Unbegrenzt: Munition
GETBASEBALLBAT	Baseball-Schläger
GETBERETTA	Beretta
GETBERETTADUAL	Doppel-Beretta
GETDESERTEAGLE	Desert Eagle
GETSAWEDSHOTGUN	Sawed Shotgun
GETPUMPSHOTGUN	Pump Shotgun
GETJACKHAMMER	Jack Hammer
GETINGRAM	Ingram
GETDUALINGRAM	Doppel-Ingram
GETCOLTCOMMANDO	Colt Commando
GETMOLOTOV	Molotov-Cocktail
GETGRENADE	Granate
GETM79	M79
GETSNIPER	Sniper
GETPAINKILLERS	Painkiller
GETHEALTH	1.000 Lebenspunkte
GETBULLETTIME	Füllt Bullet Time wieder auf
JUMP10	Großer Sprung
JUMP20	Noch größerer Sprung
JUMP30	Extrem großer Sprung
NOCLIP	Öffnet verschlossene Türen
NOCLIP OFF	Schaltet diesen Modus wieder aus
SHOWFPS	Frame-Rate anzeigen
INVENTORY	Details über die Spielfigur auflisten
CLR	Eingabezeilen löschen
HELP	Cheats auflisten

Redaktion

Sparen Sie sich schlau!

PC GAMES HARDWARE – das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.



das ultimative Magazin für zockende Hardware-Fans und schraubende Gamer.

Testen Sie drei Ausgaben von PC Games Hardware zum Preis von zwei. Sie sparen satte 33% gegenüber dem normalen Abopreis und wissen drei Monate lang über die neuesten Hardware-Trends Bescheid.

PC Games Hardware berichtet jeden Monat brandaktuell über Entwicklungen und Trends im Bereich Spiele-Hardware.

Das Magazin gibt einen umfangreichen Marktüberblick über Grafikkarten, Lautsprecher, Spielecontroller, CD- und DVD-Laufwerke, Soundkarten, Prozessoren und, und, und. Mit dem Einkaufsführer und den Herstellerlisten bietet es eine echte Einkaufshilfe für Spielefans. Besonders im Blickpunkt stehen Tuningtipps, um aus dem eigenen Rechner die optimale Leistung herauszuholen. Die CD ist voll gepackt mit Patches, Treibern, Tools, Demos und Videos, eben allem, was Spielefans für ihren PC brauchen.

PC Games

Hardware im Abo:

- Pünktlich**
Keiner kriegt sie früher
- Praktisch**
Lieferung per Post,
Gebühr bezahlt der
Verlag
- Prominent**
Das Hardware-Magazin
für PC-Spieler

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Für eine rechtliche Absicherung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games Hardware Computec Abo-Service Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computer.abo@pvz.de ist fristwährend.



www.pcgameshardware.de

☒ Ja, ich möchte das Miniabo von PC Games Hardware mit CD-ROM!

Absender: (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer

E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir PC Games Hardware, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte PC Games Hardware jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 82,80/Jahr (= DM 6,90/Ausg.); Ausland DM 106,80/-Jahr; ÖS 630,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen. Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir das gewünschte Heft wider Erwarten nicht, so gebe ich dem Verlag innerhalb von 8 Tagen nach Erhalt der drei Hefte kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie:

Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an PC Games Hardware, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computer.abo@pvz.de ist fristwährend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten

Dasgen ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games Hardware, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computer.abo@pvz.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081, Aalf. Eine Übersicht über alle Abosangebote finden Sie im Internet unter: www.pcgameshardware.de (P3 PH 31)



**Max Payne tötet
Lara Croft**

Mein neuer Held
heißt Max Payne!

Viele Waffen, jede Menge
Mafiosi und ein rachsüchtiger
Cop. Wenn Sie die Geschosse
einmal in Zeitleupe durch die
Luft haben fliegen sehen,
dann rühren Action-Fans kei-
nen Tomb-Raider-Teil mehr
freiwillig an! Die Steuerung ist
einfach und die Grafik haut
mich aus den Socken. Hochauf-
lösende Texturen machen Max
Payne wirklich ansehnlich –
und das noch auf einem PIII
mit 600 MHz und GeForce2
MX-400! Bitte machen Sie sich
also keine Sorgen, ob dieses
Spiel auch auf Ihrem 1-GHz-
Athlon arbeitet, denn die Ant-
wort ist „Ja!“. Um das Spiel in
32 Bit flüssig spielen zu können,
sollte Ihre Grafikkarte allerdings
schon 64 MByte an Speicher be-
sitzen. Grafik stimmt, der Sound
ist klasse und die vermeintlich
„kurze“ Spielzeit von rund 20
Stunden kann ich auch ver-
schmerzen. Ich spiele eben lie-
ber 20 Stunden ein sehr gutes
Spiel als über 50 Stunden ein
dahinplätscherndes Spiele-Mit-
telmaß. Was ist Ihnen lieber?
Schreiben Sie mir doch mal
bernd.holtmann@pccaction.de!

Bernd Holtmann

Interact Hornet SL-6505

Controller Günstiges Gameport-Gamepad

Interact bringt ein neues Gamepad auf den Markt. Das Hornet SL-6505 können Sie über den Gameport Ihrer Soundkarte an den PC anschließen. Es besitzt ein digitales Steuerkreuz, vier Funktionstasten und sechs Feuertasten. Zwei befinden sich an der Gerätefront und werden mit den Zeigefingern bedient. Die Tasten sind beliebig programmierbar. Der Controller kostet 20 Mark und

ist bereits im Handel erhältlich.

Info: Interact, 01805-125133,
www.interact-europe.de/

Das Gamepad können Sie am
jedem Gameport anschließen.



Innovision Kyro II 4500

Grafikkarten Neue Kyro-II-Karte

Innovision baut eine Gra-
fikkarte mit dem Kyro-II-Grafi-
kchip von ST Microelectronics.

Grafikboard mit schwarzer
Platine.



Die Kyro II 4500 wird mit 32 be-
ziehungsweise 64 MByte RAM
und in schwarzem Platinende-
sign angeboten. Der Gra-
fikspeicher (5 ns) und auch
der Grafikchip sind mit 175
MHz getaktet. Beide gibt es
wahlweise auch mit einem
Softwarebundle (WinDVD
2000, PhotoImpact) und/
oder TV-Ausgang. Kosten-
punkt: um die 300 Mark.
Info: Innovision, 02779-
1400, www.inno3d.com

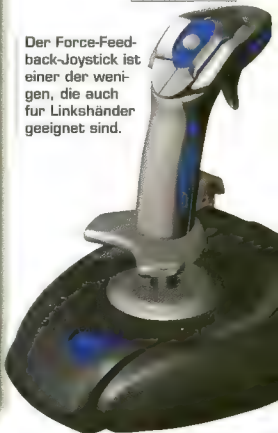
Saitek Cyborg 3D Force Stick

Controller Joystick mit
Force Feedback

Saitek stellte neulich den
neuen Cyborg 3D Force Stick
vor. Der Force-Feedback-Joy-
stick besitzt neun Feuertasten,
einen Acht-Wege-Coolie-Hat,
Schubregler und eine Z-Achse.
Über die USB-Schnittstelle wird
der Cyborg 3D angeschlossen.
Der Joystick wird voraussicht-
lich 199 Mark kosten und ab
Oktober erhältlich sein.

Info: Saitek, 089-5467570,
www.saitek.de

Der Force-Feed-
back-Joystick ist
einer der weni-
gen, die auch
für Linkshänder
geeignet sind.



SoundLink Headsets

Zubehör Drei Kopfhörer mit Mikrofon



Die Ohrmuscheln
des Ares-Headsets sind gegen
externen Lärm abgeschirmt.

Interact schickt drei
neue Kopfhörer mit in-
tegriertem Mikrofon in
den Handel. Das günstigste
nennt sich Gaia, kostet 19
Mark und besitzt nur lockere
Bügel. Zehn Mark mehr ko-
stet das Keto-Headset; ist aber
auch schlecht vor externen
Geräuschen abgeschirmt. Das
größte Headset schirmt besser
ab und kostet 40 Mark. Alle
Geräte besitzen einen integri-
erten Lautstärkeregler.

Info: Interact, 01805-125133,
www.interact-europe.de/

Außerdem

/// ELSA MX-200 Neben der Gla-
diac-511-Reihe fährt Elsa nun auch
eine Lowend-Schiene. Karten der
Gladiac-311-Serie basieren auf dem
GeForce2 MX-200, der bekanntesten
mit einer lediglich 64 Bit breiten
Anbindung zum Speicher auskommen
muss. Die erste Platine der Reihe
ist die **Gladiac 311 TV-Out**,
die mit 32 MB RAM an Bord für knapp
200 Mark über den Ladentisch
geht. Info: www.elsa.de **/// GE-
FORCE3 MX** Angesichts der viel-
fältigen Nvidia-Projekte (unter an-
derem Xbox, nForce und Soundchips)
stellt sich die Frage, wann der
Chip-Erfinder seine nächste Ent-
wicklung für den Grafikkartenmarkt
vorstellt. Vermutlich zur Condex
im November dürfte die GeForce3-
Einstiegsvariante („GeForce3 MX“)
angekündigt werden. Die MX-Version
des GeForce3 wird deutlich weniger
kosten, da bei der Render-Pipeline
und beim Speicher (**SDR statt
DDR**) gespart wird. Info: www.nvidia.com **///**



FÜR IMMER POP.



24 Stunden Tophits, neue Clips und die angesagtesten Stars.

über ASTRA 1C, 11.421 horizontal
www.mtvpop.de

Mit der GeForce

an die Box

Kennen Sie das? Sie haben einen großen Schein für einen aktuellen Spiele-Knüller hingelegt – und dann ruckelt's, weil die Grafikkarte zu lahm ist. Bevor Sie das Spiel wütend in die Ecke pfeffern oder zurück zum Händler hetzen, sollten Sie sich unsere Tipps durchlesen. Hier erfahren Sie, wie Sie Ihre GeForce 1/2/3 ausreizen!

TIPP #1: Übertakten

Übertakten ist eine einfache, aber effiziente Möglichkeit, den Turbo für Ihre Grafikkarte zu aktivieren. Um die Nvidia-Beschleuniger bequem übertakten zu können, sollten Sie folgende Punkte beachten. Zunächst einmal brauchen Sie das richtige Tool. Hier bieten sich NVmax mit einem integrierten Übertakter-Schnelltest oder der RivaTuner an. Wenn Sie Ihre Karte übertakten haben,

starten Sie das 2D-Tool „Artifact Tester“ und anschließend ein 3D-Spiel, um die Stabilität der erhöhten Taktfrequenzen zu überprüfen. Der „Artifact Tester“ spuckt so genannte „ArtifactMarks“ als Ergebnis aus, um die Stabilität des Beschleunigers zu bewerten. Das Programm interpretiert das Ergebnis auch sofort und sagt Ihnen, ob Sie Ihre Grafikkarte noch weiter übertakten können oder nicht. Alle erwähnten Übertakter-Tools liefern korrekte Anga-

ben über die Taktfrequenz des Chips. Die ausgespuckten Werte zum Grafikkarten-Speicher sind jedoch mit Vorsicht zu genießen. Auf der Verpackung Ihrer Grafikkarte steht, ob sie DDR- oder SDR-Speicher verwendet. Bei SDR-Speicher halbieren Sie den angezeigten Wert sicherheitshalber und takten sich von dort aus hoch. Wenn Sie feststellen, dass Spiele nach der Halbierung wesentlich langsamer laufen, dann wurde der Speichertakt doch korrekt angezeigt und Sie wählen den angezeigten Wert als Ausgangsbasis.

TIPP #2: Wichtige Grundregeln

Es ist die alles entscheidende Frage: Um wie viel Megahertz kann ich meine Grafikkarte übertakten, ohne dass sie durchbrennt oder meinen PC zum Abstürzen bringt? Hier ei-

nige Grundregeln: Ein höherer Speichertakt bringt nur mehr Leistung, wenn Sie Grafikeinstellungen verwenden, die die ursprüngliche Speicherbandbreite überfordern (beispielsweise 32-Bit-Farbtiefe, hohe Auflösungen, aktivierte Kanten-glättung oder hochwertige Texturfilterung). Wenn Sie den Grafikchip übertakten, können Sie bei Spielen mit Hardware-T&L-Unterstützung mit bis zu zehn Prozent mehr Leistung rechnen, denn es erhöht sich dadurch die Polygonleistung der Karte.

TIPP #3: Was kühle ich?

Wie stark Sie Grafikchip und -speicher übertakten können, hängt vor allem von den vorhandenen Kühlungs- vorrichtungen für den Grafikchip ab. Wenn Sie eine Platine mit passivem Chip-Kühlkörper besitzen (ohne Mini-Ventilator), sind die

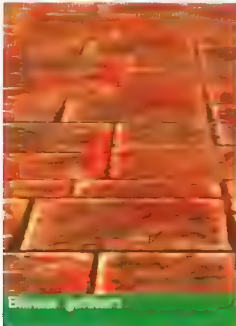


Anbringen eines zusätzlichen Lüfters

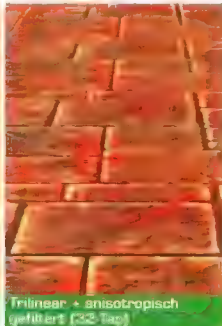


Installation einer neuen Kühlung (Lüfter-Komponente)

Kühler-Erweiterung: Ein leistungsschwacher Passivkühler kann durch einen zusätzlichen Lüfter (links) aufgebohrt werden oder Sie ersetzen diesen durch einen neuen Lüfter (rechts).



Ebenes, gewascht



Trilinear + anisotropisch gefiltert (32 Tap)

Schärferes Spielen: Das lineare Filtern lässt Bodentexturen ungleichmäßig verwaschen. Eine durchgängige Scharfe können Sie durch trilineares und anisotropisches Filtern erreichen.

Grenzen des Overclockings schnell erreicht. Gerade GeForce2-MX-400-Karten mit passiver Kühlung sind bereits im Normalbetrieb sehr warm (60-70 Grad Chip-Temperatur sind keine Seltenheit). Ein höherer Chiptakt führt schnell zu stabilitätsgefährdenden Betriebstemperaturen. Mit einer vernünftigen Kühler-Lüfter-Kombination für den Chip stehen Ihre Chancen deutlich besser, mehr Leistung aus der Platine zu quetschen. Spezielle Speicher-Kühler leiten die entstehende Wärme auf den RAM-Bausteinen besser ab. Optimal wäre es, den RAM-Taktgeber zu kühlen – aber der sitzt mit im Grafikchip. Bei www.overclockingcard.de oder www.listan.de finden Sie eine gute Auswahl an leistungsfähigen Lüftern und Kühlern, die Sie unter anderem gut für GeForce2-MX-200- oder -MX-400-Grafikkarten verwenden kön-

nen. Wir haben einige unserer Übertaktungsversuche in einer Tabelle zusammengefasst, damit Sie ungefähr wissen, in welchem Maß Sie Ihre Karte übertakten können.

TIPP #4:

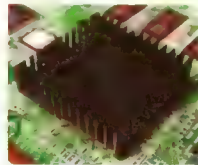
Treiberversionen

Den aktuellen Referenztreiber für alle Grafikkarten der GeForce-Serien finden Sie auf unserer Heft-CD. Der so genannte „Detonator v12.41“ trägt das Microsoft-Prüfsiegel namens WHQL, was allerdings einen Nachteil hat. Bei vorherigen Treibern war über einen Trick der Zugang zu geheimen Menüs möglich. Bei Version 12.41 funktioniert dieser Trick nicht mehr. Der Schuldige ist die Datei „nvcp.dll“ im Windows-Systemordner, sie ist für die Anzeige der Registerkarten zuständig. Damit Coolbits wieder funktioniert, müssen Sie

Übertaktungshilfe

Abhängig von der Kühlungsart können Grafikkarten-Chip und -Speicher übertaktet werden. Wir haben für Sie alle GeForce-Karten übertaktet und zeigen Ihnen, bis zu welchen Werten gefahrlos übertaktet werden darf.

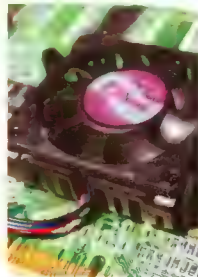
Mögliche Chip-Taktfrequenzen



Passive Kühlung (Kühlkörper)

GeForce2 MX/MX-200:
Standard: 175 MHz
Übertaktet: 185-190 MHz

GeForce2 MX-400:
Standard: 200 MHz
Übertaktet: 210-220 MHz



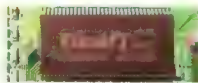
Aktive Kühlung (Lüfter)

GeForce2 MX/MX-200:
Standard: 175 MHz
Übertaktet: 190-200 MHz

GeForce2 MX-400/GTS/Pro/GeForce3:
Standard: 200 MHz
Übertaktet: 220-230 MHz

GeForce2 Ultra:
Standard: 250 MHz
Übertaktet: 270-280 MHz

Mögliche Speicher-Taktfrequenzen



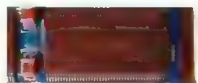
Speicherart: 3,8 ns (DDR)
Standard: 460 MHz (230 DDR)
Übertaktet: 500-540 MHz



Speicherart: 4 ns (SDR/DDR)
Standard: 200/460 MHz
Übertaktet: 260-290/
500-530 MHz



Speicherart: 5 ns (SDR/DDR)
Standard: 200/400 MHz
Übertaktet: 220-230/
430-450 MHz



Speicherart: 5,5 ns (SDR/DDR)
Standard: 183/366 MHz
Übertaktet: 200-210/
400-410 MHz



Speicherart: 6 ns (SDR/DDR)
Standard: 166/333 MHz
Übertaktet: 185-190/
370-380 MHz



Speicherart: 7 ns (SDR/DDR)
Standard: 143/286 MHz
Übertaktet: 155-165/
315-330 MHz

3D-Spiele einstellen!

Unsere Tipps helfen Ihnen bei der Suche nach den richtigen 3D-Einstellungen für Ihre Grafikkarte.

Die folgenden Einträge tragen stark zur Grafikqualität von 3D-Spielen bei. Der Nachteil: Sie beeinträchtigen auch die Spielgeschwindigkeit. Für unsere Tuningmaßnahmen haben wir eine GeForce2 MX-400 mit 200 MHz Chip- und 166 MHz Speichertakt gewählt. Als Proband nahmen wir das Q3-Engine-Spiel *Heavy Metal F.A.K.K. 2*. Die Farbtiefe haben wir auf 32 Bit eingestellt, schließlich bietet F.A.K.K. 2 zahlreiche Transparenzeffekte, die in 16 Bit unangenehme Farbfehler verursachen. Trilineares Filtern aktivieren wir ebenfalls, denn das Feature kostet kaum Geschwindigkeit und hilft bei der korrekten Texturdarstellung. Auf die Kantenglättung verzichten wir dagegen, die Leistung bricht schon im halberhitzigen 2x1-Modus ein. Bleibt noch die Frage der Auflösung und des anisotropischen Filterns. Ziel der Maßnahmen ist, zumindest knapp den grünen Spielbarkeitsbereich zu erreichen. Bei der Kombination aus 1.024x768 (32 Bit) und anisotropischem Filter gelingt dies nur, wenn man zusätzlich die Grafikkarte übertaktet und die Texturkompression (DXT1) aktiviert. DXT3 ist aufgrund der schlechten Qualität nicht empfehlenswert. Voll spielbar ist F.A.K.K. 2 nur in 800x600 (32 Bit), dann können Sie bis auf Kantenglättung alle qualitätssteigernden Maßnahmen ergreifen. Generell sollten Sie es vom Spiel und der 3D-Technik abhängig machen, welche der Einstellungen für Sie infrage kommen. Mithilfe des Game Launchers (www.guru3d.com) können Sie Spielen eigene Settings zuweisen.

Einstellung	GeForce2	GeForce3
Trilineares Filtern	Direkt im Spiel	Qualität +/Leistung -
Anisotropisches Filtern	Per NVmax	Qualität +/Leistung -
Kantenglättung	Im Detonator/ Riva Tuner	Qualität +/Leistung -
32 Bit Farbtiefe	Direkt im Spiel	Qualität +/Leistung -
Hohe Auflösung	Direkt im Spiel	Qualität +/Leistung -
Overclocking	Per NVmax	Leistung +/Stabilität -
Texturkompression	SDirekt im Spiel	Qualität -/Leistung +

diese Datei mit einer älteren Version überschreiben (beispielsweise mit der `nvcpl.dll` des Detonator 12.10, ebenfalls auf der aktuellen CD). Mit diesem Trick können Sie zumindest die vertikale Synchronisation bei Direct3D-Spielen direkt über den Detonator regeln. Von der Verwendung des Overclocking-Menüs raten wir jedoch dringend ab; externe Tools sind hier empfehlenswerter.

TIPP #5: Bildqualität

Die Texturen im Spiel flimmern bei Ihnen und wirken vor allem in der Entfernung extrem trüb? Dann aktivieren Sie auf jeden Fall die trilineare Texturfilter-

ung, sofern das Spiel diese Option anbietet. Das kostet selbst bei MX-Karten nur ein paar müde Frames weniger Leistung, sorgt aber für einen gleichmäßigen Verlauf der Texturen. Damit erreichen Sie, dass bei GeForce2/3-Karten Texturen in der Entfernung nicht immer verwischener werden, sondern scharf bleiben. Zuerst installieren Sie das Tool „NVmax“ und steuern in den Registerkarten von DirectX und OpenGL jeweils den Menüpunkt „Anisotropy“ an. Je nach GeForce-Chipsatz können Sie sich nun zwischen verschiedenen Qualitätsstufen des anisotropischen Filterns entscheiden. Nur bei GeForce3-Karten sind alle drei Optionen wählbar. Mit

dem zweiten Punkt „32-Tap Trilinear“ erreichen Sie einen sehr guten Schärfegrad bei nach hinten verlaufenden Texturen. Der Geschwindigkeitsverlust ist in diesem Fall selbst bei 1.024x768 (32 Bit) zu verschmerzen, er liegt bei ungefähr zehn Prozent. Bei allen anderen GeForce-Beschleunigern steht Ihnen nur der erste Punkt „16-Tap Trilinear“ zur Verfügung. Eine Standard-MX-400 verliert hier in 16 Bit 5 bis 10 Prozent, in 32 Bit rund 25 bis 30 Prozent Leistung. Bei grafisch weniger aufwendigen Spielen wie *Clive Barker's Undying* sollten Sie die Option zumindest in 16 Bit aktivieren.

TIPP #6: Gepackte Texturen

Wenn Sie die trilineare und anisotropische Texturfilterung aktivieren, geht Ihnen also Leistung verloren. Das manuelle Einschalten der Texturkompression macht das jedoch wieder wett. Wenn Texturen komprimiert werden, entlastet das die verwendete Speicherbandbreite. Das führt bei aufwendigen Grafikeinstellungen zu einer höheren Spielegeschwindigkeit. Allerdings können Sie die Texturkompression nicht einfach per Treiberoption generell erzwingen, sondern müssen dies im Spiel selbst erledigen. Bei Q3-Engine-Titeln wie *American McGee's Alice* oder *Heavy Metal F.A.K.K. 2* funktioniert dies über den Konsolenbefehl „r_ext_compress_textures 1“. Anschließend geben Sie „vid_restart“ ein. Der Lohn: Sie kommen beispielsweise bei einer MX-Karte fast wieder an die Framerate heran, die sonst bei schlechterer Texturfilterung und ohne Texturkompression erreicht wird. Leider weisen alle Chips der GeForce-Reihe einen Bug auf. Das Standard-Kompressionsformat verunstaltet manche Texturen erheblich, vor allem Objekte am Himmel. Die Lösung: Beim „Riva Tuner“ wählen Sie die OpenGL-Einstellungen und wenden sich dem Punkt „Rendering

Quality“ zu. Aktivieren Sie „Enable DXT1 Quality Trick“ und starten Sie das Spiel. Nun sehen die Texturen besser aus, dafür verlieren Sie unter 32 Bit knapp zehn Prozent Leistung gegenüber der Standard-Kompression.

TIPP #7: GeForce3-Kanten-glättung

Wenn Sie eine GeForce3 besitzen, haben Sie im Treibermenü die Wahl zwischen normaler Kantenglättung (2X), dem 4X-Anti-Aliasing und der speziellen „Quincunx“-Technik. Letztere arbeitet wesentlich flotter, hat aber Nachteile. Sie beschränkt sich auf die Glättung pixeliger Polygonkanten (reduziert also kein Texturflimmern) und verwischt die Texturen etwas. Im Detonator ist nur die 2X-Variante mit fünf Berechnungspunkten freigeschaltet, als Qualitätsfreak kann man sich jedoch auch die 4X-Version mit neun Punkten gönnen. Installieren Sie dazu den „Riva Tuner“ von der Heft-CD und klicken Sie sich zu den Registerkarten „Direct3D“ und „OpenGL“. Unter „Anti Aliasing“ finden Sie die Option „2x2 9 tap“. Diese schaltet die höchste Quincunx-Qualitätsstufe ein. Beachten Sie bitte, dass Sie bei Direct3D-Spielen die Option „Force in all D3D applications“ unbedingt aktivieren müssen. Der Rechenaufwand für GeForce3-Karten erhöht sich durch 4X-Quincunx enorm: Während in 800x600 (32 Bit) der Leistungsverlust noch gering ausfiel, brach unsere Testplatte in 1.024x768 (32 Bit) gegenüber der 2X-Variante (F.A.K.K. 2) um über 50 Prozent ein. Bei *Clive Barker's Undying* war der Unterschied nicht so stark, das Spiel ist nicht derartig stark grafiklimitiert. Unsere Empfehlung: Wer glatte Kanten bevorzugt, sollte das 4X-Quincunx bei Spielen mit vergleichsweise niedrigen Anforderungen an die Grafikkarte ausprobieren.

B. Holtmann/S. Pilling

GRAVE-TRIPLER? MAGNET-CLIMBER? TRIPOD-CRAFT?



**NUR
DM 3,90**

NEU! AB 1. August

IMMER MIT VIELEN
SPECIALS, TESTS, NEWS
UND PREVIEWS RUND UM
DAS THEMA ELECTRONIC
ENTERTAINMENT



**"GAME ON! ENTSCHLÜSSELT", UND ZEIGT IHNEN, WAS SIE IN DER WELT DES ELECTRONIC ENTERTAINMENT
WIRKLICH WEITERBRINGT. GAME ON! – DAS ERSTE ERWACHSENE SPIELMAGAZIN.**

Das neue Betriebssystem Windows XP führt 9x/Me und NT/2000 zu einer eigenen Plattform zusammen.

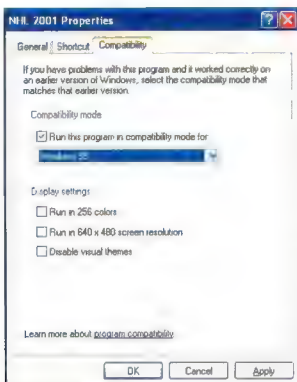
NEUE GENERATION



Auf den ersten Blick wird ein Windows-2000-Anwender das neue Windows XP für ein bunt koloriertes Win2k halten. Die Strukturen von Windows 2000 wurden tatsächlich als Basis für XP verwendet. Die uns zur Verfügung gestellte Version „Release Candidate 1“ des kommenden Betriebssystems sollte eigentlich nur eines zeigen: Ist Microsofts Flaggschiff wirklich für Spieler tauglich? Die Installation lässt sich von der bootfähigen CD starten, wie Windows 2000 beherrscht XP alle Dateisysteme (NTFS, FAT, FAT32) von Microsoft. Während der ersten Installation kam es zu einem Absturz, der auf einen zusätzlichen IDE-Controller unseres BX-Systems zurückzuführen war. Über den Chipsatz-IDE-Controller funktionierte die Installation jedoch problemlos.

Neues Design

Nach einer guten Dreiviertelstunde startete Windows XP zum ersten Mal und verlangte das Administrator-Kennwort. Dieses wurde während der Installation ausgewählt. Wird kein Kennwort vergeben, lässt sich XP nicht starten. Wenn diese Hürde genommen ist, offenbart sich der neue Desktop. Alles wirkt sehr aufgeräumt und sauber, von den gewohnten Icons befindet sich nur noch der Papierkorb auf der Hauptarbeitsfläche. Alle übrigen sind jetzt unter der Schaltfläche „Start“. Verknüpfungen können natürlich auch bei XP auf dem Desktop angelegt werden. Die Schrift unter den Icons ist nicht mehr in farbige Rahmen gebettet. Pop-up-Menüs, Mauszeiger und Icons erzeugen einen zusätzlichen Schatten. Als gewöhnungsbedürftig erweist sich die Navigation im neuen Startmenü. Denn um an die eigentlichen Programme heranzukommen, muss erst ein neumodischer Umweg über die Schaltfläche „Alle Programme“ gemacht werden. Oft genutzte Verknüpfungen werden direkt



Der „Compatibility mode“ ermöglicht es Ihnen, auch trashige Kult-Spiele unter Windows XP problemlos zu spielen.

unter „Start“ abgelegt. Sehr verwirrend ist die neue Systemsteuerung. Mehrere Kategorien sollen eine bessere Übersichtbarkeit bieten. So gibt es Rubriken wie „Netzwerk und Internet-Verbindungen“ oder „Drucker und andere Hardware“. Glücklicherweise kann durch den einfachen Befehl „Wechsel zur klassischen Ansicht“ in die gewohnten Ordner-Strukturen umgeschaltet werden.

Alles inklusive

Windows XP installiert automatisch alle Treiber für die gängigste Hardware, für eine GeForce2 GTS wird beispielsweise der Detonator 12.40 ohne OpenGL-Unterstützung verwendet. Um die Grafikschnittstelle aktivieren zu können, muss nur

noch ein offizieller Windows-2000-Treiber nachinstalliert werden. OpenGL-Spiele wie *Counter-Strike* oder das Direct3D-Spiel *Undying* laufen zum Teil sogar schneller als mit der eigentlichen Zockerplattform Windows 98. Durch die bessere Kompatibilität können jetzt auch EA-Spiele (*NHL 2001*, *Need for Speed*), die mit Windows 2000

einfach nicht liefen, problemlos ausgeführt werden. Um auch ältere Titel unter XP spielen zu können, steht ein Kompatibilitäts-schalter in den Eigenschaften der Anwendung zur Verfügung. Hier lässt sich ein Kompatibilitätsmodus für ein anderes Betriebssystem auswählen, zum Beispiel für Windows 95 oder NT. Selbst MS-DOS-Spiele laufen ohne Probleme.

Zwangsregistrierung

Nervig ist eine Sprechblase des Release Candidate 1 in der Taskleiste, die in regelmäßigen Abständen an den noch freien Zeitraum bis zur Zwangsregistrierung erinnert. Dieser heißt umstrittene Raubkopierschutz gewährt nach der Registrierung nur noch einen Austausch von maximal drei Komponenten des

Computers. Wird diese Zahl überschritten, muss eine erneute Registrierung folgen. Wird diese Unannehmlichkeit bis zum Ablauf der Frist ignoriert, kann mit diesem Betriebssystem nicht mehr gearbeitet werden. Wir warten gespannt auf die finale Lösung des bald erscheinenden Windows XP. Als komfortabel erweist sich die mitgelieferte Software: Windows XP unterstützt jetzt auch CD-Brenner. Über Drag-and-Drop können jetzt einfach Daten- oder Musik-CDs erstellt werden. Möglich wird das durch den Media Player XP (Version 8), der auch mit MP3s umgehen und Songtexte zu jedem Lied anzeigen kann.

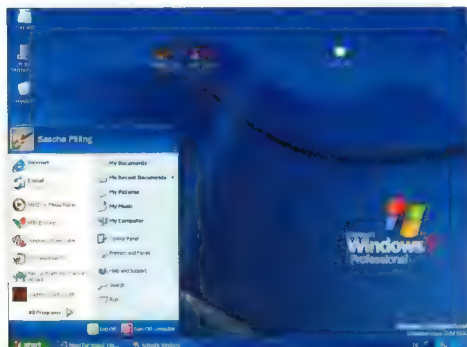
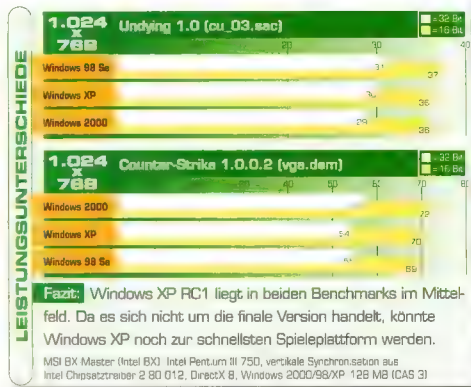
Für den deutschen Markt gab Microsoft noch keinen Preis bekannt. In den USA wird Windows XP Professional am 25. Oktober für 199 US-Dollar den

Besitzer wechseln. Für XP Home wird leider noch kein Preis genannt.

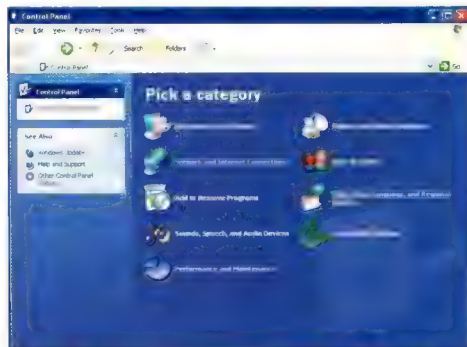
Für Zocker attraktiv

Für Windows-2000-Anwender ist der Umstieg auf XP grundsätzlich nicht lohnenswert. Nur wer sich oft mit alten Spielen auseinander setzt oder ein auf Multimedia getrimmtes Betriebssystem sucht, dürfte als Win2k-Anwender mit Windows XP zufrieden sein. In den übrigen Bereichen sind sich die Systeme zu ähnlich, um diese hohe Investition zu rechtfertigen. Etwas anders sieht es da für Windows-9x- oder -Me-Anwender aus. Vor allem in den Bereichen Stabilität, Bootzeit und Bedienkomfort schlägt XP die auf dem 9x-Kern basierenden Systeme um Längen.

Sascha Pilling



Windows XP ist nach Kategorien aufgeteilt, bei Nichtgefallen kann zum Glück ins Classic-Format gewechselt werden.



Auf dem farbenfrohen Desktop sind die gewohnten Standardelemente von Windows 98, Me oder 2000 nicht mehr zu finden.

Referenzen

Damit Sie einen Überblick über alle Referenz-Produkte bekommen, können Sie hier in den einzelnen Kategorien nachschauen. Durch ihr Alter abgewertete Produkte haben wir mit einem Stern hinter der Wertung gekennzeichnet.

Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtel
Leadtek	VinFast GF2 Ultra	02/01	040 25170777	DM 700	93%
Hercules	3D Prophet II Ultra	01/01	09123 95580	DM 700	93%
Asus	AGP-V7700 Deluxe	03/00	02102 95590	DM 650	93%
Asus	AGP-V7700 Ultra Pure	02/01	02102 95590	DM 950	92%
ATI	Radeon 64 MB DDR	11/00	089 665150	DM 600	92%
Creative	3D Blaster GF2 Ultra	01/01	0130 815101	DM 700	92%
Hercules	3D Prophet II GTS 64 MB	07/00	09123 95580	DM 500	92%
Asus	AGP V7700 Pure	07/00	02102 95590	DM 600	91%
ATI	All-in-Wonder Radeon	12/02	089 665150	DM 600	90%
Creative	3D Blaster GeForce2	07/00	089 66592900	DM 500	90%
Elsa	GeForce	07/00	0241 6055112	DM 500	90%
Hercules	3D Prophet II GTS 32 MB	07/00	09123 95580	DM 400	90%
Asus	AGP-V7700 DC	02/01	02102 95590	DM 400	88%
ATI	Radeon 32 MB DDR	12/00	089 665150	DM 549	88%
Leadtek	Vinfast 5500 AGP	07/00	0150 517512	DM 750	86%
MSI	StarMax32	01/01	08403 305010	DM 620	86%
Hercules	3D Prophet DDR-DVI	01/00	09123 95580	DM 680	84%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	02102 95590	DM 680	84%
Elsa	Erazor X ²	04/00	0241 6055112	DM 630	83%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	04/00	089 66592900	DM 550	83%
Asus	AGP V6800 Deluxe	01/00	02102 95590	DM 570	82%
Atanix	Typhoon Master X 256 Pro	24/00	08597 908823	DM 459	81%
Elsa	Erazor X	01/00	0241 6055112	DM 500	81%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtel
Hercules	Gamesound Fortissimo II	08/01	09123 95580	DM 230	92%
AudioS	Typhoon Acoustic Live	08/01	0891 936060	DM 109	87%
Creative	SB Live! Player 1024	12/99	069 66982900	DM 200	85%
Vocalogic	SoundForce	10/00	06103 934714	DM 230	85%
TerraTec	DMX XFire 1024	09/00	02157 811790	DM 119	84%
Vocalogic	SoundVertex2	03/99	06103 934714	DM 159	76%
TerraTec	Master Pro	02/99	02157 811790	DM 179	76%
Guillemot	Max Sound Muse	10/00	09122 8660	DM 79	73%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151 266330	DM 149	72%
TerraTec	SoundSystem DMX	08/99	02157 811790	DM 279	72%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtel
Microsoft	SW Force Feedback 2	12/00	089 317600	DM 240	86%
Logitech	WingMan Force	12/98	069 92032165	DM 199	83%
Genius	MaxFighter F 3D	06/00	02173 94321	DM 199	81%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	09123 95580	DM 199	76%
Logitech	WingMan Force 3D	12/00	089 92032165	DM 149	73%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtel
Microsoft	Precision 2	12/00	0180 5251199	DM 100	88%
Microsoft	Precision Pro	01/98	0180 5251199	DM 119	88%
Satek	Cyborg 3D Stick	12/00	089 54612710	DM 129	86%
Trustmaster	Top Gun Fox 2 Pro	12/00	09122 8660	DM 200	81%
Logitech	WingMan Extreme Digital 3D	01/00	069 92032165	DM 99	81%
ACT Labs	Explosion	06/99	0541 122065	DM 89	81%
Trustmaster	Top Gun Platinum	03/99	09122 8660	DM 89	80%
Satek	Cyborg Stick 2000	06/99	089 54612710	DM 79	79%
Trustmaster	ViewZone	01/98	09122 8660	DM 69	79%
CH Products	F16 Fightstick	06/99	0541 122065	DM 79	78%
Genius	MaxFighter F 31D	11/99	02173 94321	DM 99	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	09123 95580	DM 69	75%
InterAct	Cyclone Digital	02/00	04287 251533	DM 99	75%
Satek	ST110	01/00	089 54612710	DM 50	74%
Logic3	Phantom 2	03/00	02363 1605	DM 80	74%
Logitech	WingMan-interceptor	02/99	069 92032165	DM 99	74%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtel
Microsoft	SW Game Pad Pro	10/99	0180 5251199	DM 89	85%
Logitech	WingMan RumblePad	12/00	089 92032165	DM 79	83%
Microsoft	SW FreeStyle Pro	10/99	0180 5251199	DM 115	82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069 92032165	DM 99	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	01805 125133	DM 99	80%
Satek	P750	02/00	089 54612710	DM 69	80%
Vivanco	GamePad Pro 22 UD	02/01	04102 231255	DM 120	78%
Gravis	GamePad Pro	01/98	0541 122065	DM 49	79%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180 5251199	DM 129	79%
InterAct	HammerHead	01/00	01805 125133	DM 69	78%
Microsoft	SW Gamepad	01/99	0180 5251199	DM 69	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173 974321	DM 70	77%
Creative	GamePad Cobra	04/99	069 66592900	DM 40	77%
Trustmaster	Formula Force GT	02/00	08123 95580	DM 49	76%
Satek	Cyborg 3D Pad	01/99	089 54612710	DM 39	75%
Logitech	WingMan Gamepad	02/99	069 92032165	DM 49	75%
Gravis	Xtermator	-	0541 122065	DM 69	74%
Microsoft	SW P&P Game Pad	05/00	0180 5251199	DM 45	74%
InterAct	MorayPad Touch Edition	09/00	04287 251533	DM 40	73%
Satek	X6-33M	02/99	089 54612710	DM 49	72%

Spielemäuse

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtel
Logitech	Free MouseMan	12/00	069 92032165	DM 129	83%
Microsoft	Free MouseMan with IntelliMouse	02/00	0180 5251199	DM 90	82%
Microsoft	IntelliMouse Optical	03/00	0180 5251199	DM 120	81%
Karna	Razer Boomslang 2000	02/00	0180 5034901	DM 199	80%
Microsoft	IntelliMouse Explorer	10/99	0180 5251199	DM 120	79%
Genius	KYE IntelliMouse Optical	03/00	02173 974321	DM 100	78%
Satek	Opical Mouse	02/01	089 54612710	DM 79	76%
Logitech	WingMan FF Maus	11/99	069 92032165	DM 160	73%
Satek	GM2	06/00	089 54612710	DM 70	68%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtel
Trustmaster	Formula Pro Digital	05/00	09123 95580	DM 199	83%
Trustmaster	360 Modena Pro	12/00	03123 96580	DM 170	80%
CH Products	Dr. Heart S-m Yoke	08/00	0541 122065	DM 400	80%
SpielWunder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180 5251199	DM 179	79%
Trustmaster	Formula Super Sport	04/99	09123 95580	DM 179	75%
Satek	R4 Racing Wheel	-	089 54612710	DM 179	71%
Trustmaster	Formula Sport	02/99	09123 95580	DM 149	71%
Fanatec	Steering Wheel	02/99	0371 9221299	DM 149	70%
Satek	10100 Racing Wheel	11/99	089 54612710	DM 129	69%
Satek	Monza Carlo	04/99	0371 9221299	DM 99	68%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtel
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180 5251199	DM 299	89%
Trustmaster	Formula Force GT	02/00	08123 95580	DM 269	86%
Satek	R4 Force Wheel	12/98	089 54612710	DM 279	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069 92032165	DM 299	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	09/00	09122 8660	DM 249	82%
InterAct	V4 Racing Wheel	02/99	01805 125133	DM 249	76%

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtel
Eizo	FlexScan F77	01/00	02153 733400	DM 1120	87%
mindDISPLAYS	mindP795 F	03/99	01805 281244	DM 759	82%
ViewSonic	P775	03/99	0600 1717430	DM 1 045	81%
Elsa	Econia Office	03/99	0241 6055112	DM 1 230	76%
Samsung	SynMaster 710s	03/99	0180 5121213	DM 559	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Urtel
Samsung	SynMaster 900p	03/99	0180 5121213	DM 930	85%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	0900 1003435	DM 900	81%
Eizo	FlexScan 67	03/99	02153 733400	DM 1 300	81%
Tecon	Ergo v s on 975	03/99	0201 7990400	DM 1 200	77%
Wormann Terra	Magic 1996 F	03/99	0544 944144	DM 900	72%

NEU:

Perry Rhodan BAND 74

DER ERSTE BAND DES ZYKLUS »DAS KONZIL«

Perry Rhodan



Konzil der Sieben

**PERRY RHODAN
KONZIL DER SIEBEN**

512 SEITEN, HARDCOVER
DM 30,90/ÖS 226,-/SFR 28,50/€ 15,80
ISBN 3-8118-4052-5

► IM JAHR 3459 ERLÖSCHEN
DIE STERNE—UND DIE
MENSCHHEIT MUSS SICH
DEM KONZIL DER
SIEBEN ANSCHLIESSEN ...



EXTRA:

ÜBER 2500 SEITEN
DER OFFIZIELLEN
PERRY RHODAN-
HOMPAGE UND AUSZÜGE
AUS DER CD-ROM
GRAFIK-STUDIO.



► INTERNET WWW.PERRY-RHODAN.NET ► INFOLINE 0190-190136 1,21 DM/MIN.

MOEWIG ÜBERALL, WO ES GUTE BÜCHER GIBT

Actionspiele – Spielerforum	104
Age of Empires 2 –	
The Conquerors v1.0a (a) – Patch	CO
Age of Empires 2 – Spielerforum	112
Alien vs Predator 2	46
Anarchy Online	36
Anastasi Action v1.12 mit Anstasi 3 (d) – Patch	CO
Anastasi Action v1.12 ohne Anstasi 3 (d) – Patch	CO
Arcanum	86
Artifact Texter 4 – Update	CO
Asteroid Miner – Demo	CO
Asses V82x V7x V6x V34x V34x WinX	
12.00 final – Update	CO
Atl Tomaker v1.2 – Update	CO
Battle Realm	56
Battlefield 1942	54
Black & White Creature Islands 58	
Black & White – Spielerforum	110
Black & White v1.100 (d) – Patch	CO
Cacheman 4.1 – Update	CO
Casacoo – European Wars CD-ROM – Patch	CO
v1.03 (d) – Patch	CO
Der Clou2 Service Pack 2 – Patch	CO
Der Clou2 Service Pack 3 – Patch	CO
Detonator Coolbits – Update	CO
Deus Ex	36
Deus Ex 1.112m Mehrspielerpatch (d) – Patch	CO
DPU-Spend – Update	CO
Diablo 2 – Lord of Destruction v1.08 (a) – Patch	CO
Diablo 2 – Tipps	125
Die Hard	48
Die Völker 2 – Demo	CO
Die Völker 2 v1.01 (d) – Patch	CO
DirectX 8.0a WinX – Update	CO
ELSA Riva TNT – Geforce3 WinX	
WinX 12.40 – Update	CO
F-Sport – Spielerforum	106
Evil Twin	70
Game Theater XP 2.02 WinX, Me – Update	CO
Gangsters 2 – Vendetta v1.05 (d) – Patch	CO
Gangsters Windows 2000 fix (d) – Patch	CO
Geforce Tweak Utility 3.032 – Update	CO
GetWig Gorman – Update	CO
Gilbert Decimate Demo-Bugfix – Patch	CO
Global Ops	52
Grand Prix 3 Season 2000	94
Half-Life & Counter-Strike – Spielerforum	98
Harry Potter	86
Hercules Nvidia-Grafikkarten WinX,	
Me 12.40 – Update	CO
Independence War 2 – Edge of Chaos	44
Patch #1 (d) – Patch	CO
I-War 2 – Tipps	137
KYRO I, II Releventreiber WinX, Me	
1.07.0111 – Update	CO
LAM-Party – Spielerforum	108
Legends of Might & Magic – Tipps	128
Logitech WingMan Software 4 – Update	CO
Max Payne	74
Mech Commander 2	82
Medal of Honor	50
Monopoly Tycoon	61
Need for Speed 5 – Spielerforum 115	
Nvidia 3D-Brillen-Treiber 12.40 WinX – Update	CO
Nvidia Detonator 12.10 WinX (Geforce	
only) – Update	CO
Nvidia Detonator 12.41 WinX, Me offiziell	
(Installer) – Update	CO
Nvidia Detonator 12.41 WinX, Me offiziell	
(Zip) – Update	CO
NVms 2.0 Build 2.094 (Final) – Update	CO
Oasen Kart	95
Pearl Harbor v07.07 (d) – Patch	CO
Planer 2 v1.40 (d) – Patch	CO
Poseidon	92
PowerArchiver 6.0 (d) – Update	CO
PowerStrip 3 (build 149) – Update	CO
Project Eden – Demo	CO
Project Homer 2.0 RC 4.1 – Update	CO
Road to India	98
Serious Sam The First Encounter v1.02 (d) – Patch	CO
Serious Sam – Demo	90
Siedler 4 Add-on	90
Siedler 4 – Spielerforum	114
Siege of Avalon Update #1 (d) – Patch	CO
Sin Golf	80
Sudden Strike forever CD-ROM (Geforce	
3) – Patch	CO
The Corporate Machine – Demo	CO
Thief 2	36
Throne of Darkness – Demo	CO
Throne of Darkness	82
Trivial Pursuit	96
Trivial Pursuit v1.03 (d) – Patch	CO
TU-Tool 5.01 – Update	CO
Unreal Tournament – Spielerforum	102
Whiggles	88
Win98SE-PPPoE-Patch – Update	CO
Warms World Party – Demo	CO
Z – Steel Soldiers v1.30 (d) – Patch	CO



Erstligaspieler Fränkel

Schwamm uns in der vergangenen Ausgabe noch Redaktions-Nautilus Alexanders Geltenpoth beim Tauchen vor die Linse, gelang es uns diesen Monat, exklusives Bildmaterial von Leserbrief-onkel Harald Fränkel zu erschaffen. Hinter dem liegt nämlich eine große Sportlerkarriere, die ihn bis in die Erste Bundesliga führte – allerdings „nur“ beim Stroehockey, aber immerhin! Aber selbst auf seine alten Tage hat Harald den Schläger noch nicht an den Nagel gehängt, sondern schnürt ab und an für den ambitionierten Zweitligisten Kammersbrück Lions die Stiefel.

Fundsachen

Ich nix verstehen!

Deutsche Sprache, schwere Sprache: Einen besonders informativen Zettel lag dem CD-Wechsler unseres Lesers Carsten Lüdecke bei ...

Warnung!

Wenn Sie schalten diese Stromversorgung aus, Sie dürfen nur zu schalten aus, daß nach Bestätigung des Tellers, der wurde eingesetzt, dann noch Verlauf über 5 Sekunden. Sonst, dieser Aufladungsmechanismus konnte beschädigt werden.

Worte des Monats:

Wir ziehen nach Thüringen?

Unser baldiger Umzug in das vier U-Bahnstationen entfernte Fürth sorgte in unseren Web-Foren für die wildesten Spekulationen – hier die besten Beiträge ...

„Fürth ist bei Köln, da werden viele Fernsehsendungen ge-

dreht, unter anderem auch Big Brother.“

„DAS IST HÜRTH DU HANS!

FÜRTH IST IN THÜRINGEN

ODER HESSEN. AUF JEDEN

FALL IST HÜRTH NICHT FÜRTH

UND FÜRTH NICHT HÜRTH.

IHR DEPPEN. Aber jetzt mal im Ernst: Ist Fürth in Thüringen. Also ich glaube schon.“

„Ich wäre für Bielefeld, ist die sicherste Stadt Deutschlands.“

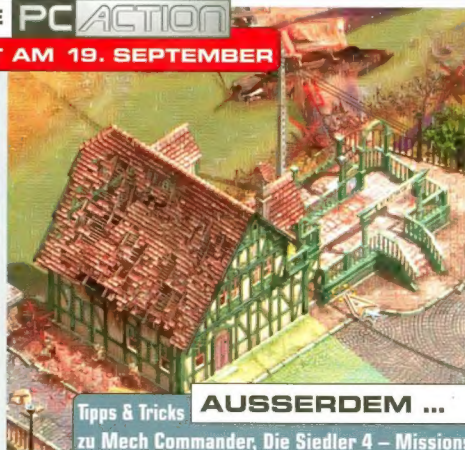
„Lieber fünfter als Fürther!!!“

DIE NÄCHSTE PC ACTION

ERSCHEINT AM 19. SEPTEMBER

Test zu Commandos 2

Darauf haben Strategen seit langem gewartet! Der zweite Teil des ausgezeichneten Commandos ist endlich da. Wir haben Commandos 2 – Men of Courage ausführlich für Sie unter die Lupe genommen und liefern Ihnen die besten Tipps & Tricks zu dem potenziellen Strategie-Kracher aus dem Hause Eidos Interactive!



Tipps & Tricks

AUSSERDEM ...

zu Mech Commander, Die Siedler 4 – Missions-CD,

POWERGAMER

→ on tv



→ CHALLENGE

Jeden Abend messen die Netzreporter ihr Können in der Challenge. Welcher Powergamer hat mehr drauf? Ihr entscheidet, wer von den Jungs in den virtuellen Ring steigt und sich im Nahkampf, z.B. beim Skaten oder Boxen beweisen muss. Setzt auf den richtigen Netzreporter und räumt unsere Preise ab!

→ DOWNLOAD

Ihr braucht die neuesten Demos, die besten Patches und erstklassige Movies? Kein Problem! Kommt in unseren Download-Bereich und zieht Euch alles von unserem Download-Server. Kein hektisches Surfen auf x-verschiedene Seiten mehr. Bei uns gibt es die topaktuellen Sachen auf einen Klick – kostenlos versteht sich!

→ ZIGGY SPACERAT

Ziggy ist Kutt! Seit Jahren ist sie DAS Symbol der Games-Szene und jetzt auch das offizielle GIGA GAMES-Maskottchen. Erlebt mit Ihr jede Woche neue skurrile Weltraum-Abenteuer – aber Vorsicht: Sie ist klein, haarig, ein bisschen hinterhältig und macht von der Schusswaffe Gebrauch!

→ LAN PLAN

Die wichtigsten LAN-Parties im Überblick. Was geht ab in Deutschland, Schweiz oder Österreich? Sucht Ihr eine Party im kleinen Kreis oder das Mega-Event mit mindestens 1.000 Zockern? Bei uns ist alles dabei mit vielen Background-Infos zu jeder Party – täglich aktualisiert!

GIGA GAMES

Die erste tägliche Livesendung über Computer- und Videospiele auf Deinem Fernseher und im Internet.



22:00 Uhr
MONTAG - FREITAG



„Sich von zu Hause abnabeln? Ich wollte schon früh meinen eigenen Weg gehen. Gut, wenn man da finanziell unabhängig ist.“

**Wir machen
den Weg frei**

www.vr-networld.de

**Volksbanken
Raiffeisenbanken**



Die Volksbanken Raiffeisenbanken arbeiten im FinanzVerbund mit DG BANK, GZ-Bank, WGZ-Bank, Bausparkasse Schwäbisch Hall, DG HYP Deutsche Genossenschafts-Hypothekenbank, DIFA Deutsche Immobilien Fonds AG, Münchener Hypothekenbank eG, R+V Versicherung, Union Investment, VR-Leasing